

ANO VI Nº 63 - R$ 4,90
VIDEO news GAME
SIGLA EDITORA
Ganhe 2 super joysticks estilo arcade
edição especial de luta
1735
golpes, códigos e truques
Street Fighter Zero 2
Ultimate Mortal Kombat
Mortal Kombat 3
Killer Instinct 2
Tekken 2
Fatal Fury Real Bout
Dragon Ball Z Hyper Dimension
ISSN 1413-2788
63
9 771413 278003

PROMOÇÃO
Caixa Recheada Bubbaloo

Isso é sorte grande. Cada um dos 10 ganhadores do sorteio de 15/05/96 vai abrir a Caixa Recheada Bubbaloo e encontrar tudo isso dentro:



*Em título de previdência privada. As fotos dos prêmios servem apenas como ilustração. Certif. Aut. M.F. 01/00/092/96 de 22/03/96.

Raiane S. Correia - Vitória - ES • Merenice A. Pimentel - Planalto - SP • Ludimila A. Souza - Serra - ES • Elaine de Oliveira Barra Bonita - SP • Matheus L. Vieira - Ribeirão Preto - SP • Sabrina A. da Silva - Almirante Tamandaré - PR • Fabrício L. Lago Osasco - SP • Gerlândia G. Magalhães - Monte-Mor - SP • Narciso F. de Souza - Colombo - PR • Daniane F. Santos - São Paulo - SP

Ainda tem mais 40 caixas desse tamanho. É só juntar 10 embalagens vazias de Bubbaloo ao cupom e depositar nas urnas que você encontra em bancas, padarias e nos principais pontos de venda. Ou escreva você mesmo, com seu nome e endereço completos, respondendo à pergunta: Qual é o chicle que recheia você de sabor e de prêmios? Ponha num envelope com as embalagens vazias e mande para a caixa postal 25.999, CEP 05599-970, São Paulo. Participe quantas vezes você quiser. E ande logo, porque o próximo sorteio será dia 14 de junho. A última data para recebimento dos cupons ou cartas é 29 de junho de 1996.

NOME ____________________

ENDEREÇO ____________________

____________________ TEL. ____________________

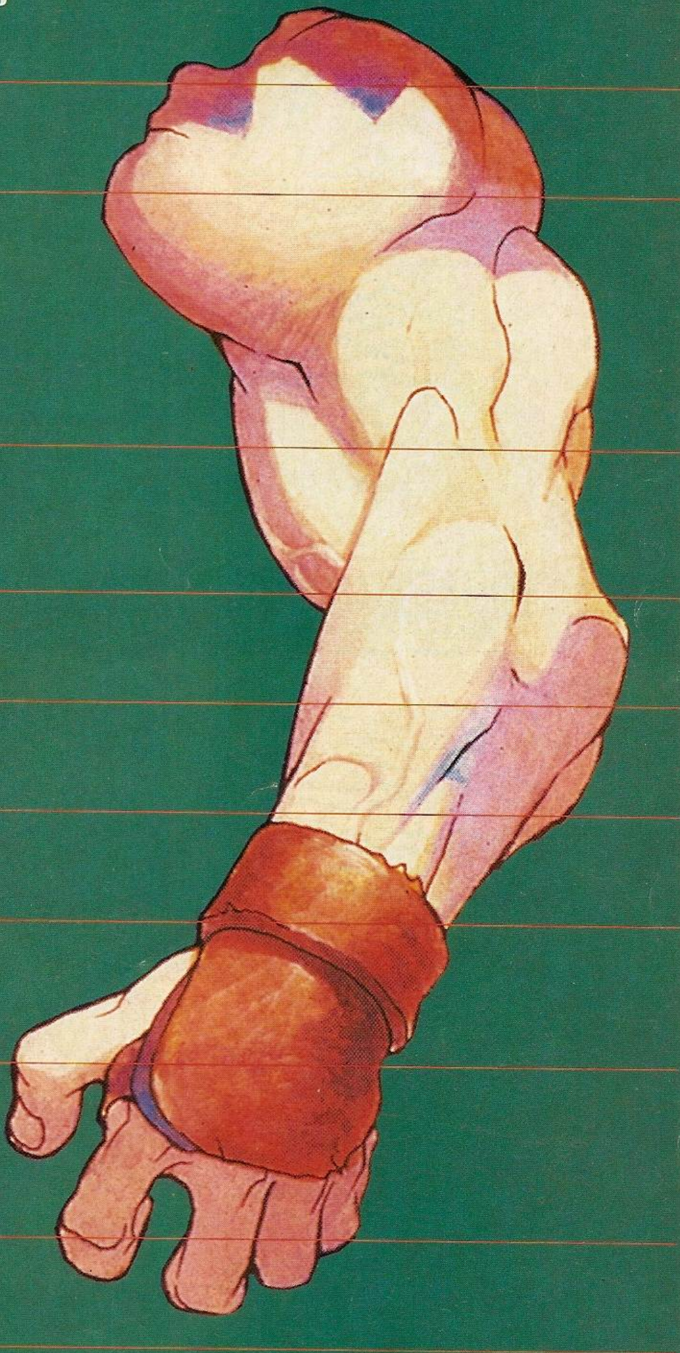
CIDADE ____________ ESTADO ____________ CEP ____________

QUAL É O CHICLE QUE RECHEIA

VOCÊ DE SABOR E DE PRÊMIOS? ____________________

Bubbaloo

O P T I O N S





SIGLA EDITORA

Diretora Presidente Maria Célia Furtado

VIDEO news GAME

REDAÇÃO

Editor Chefe Daniel dos Santos

Editor de Arte Heraldo Galan

Colaboradores Mateus de Andrade Silva, Rodrigo Segatti, Eurico Ramos, Beto Gomes

Produção Gráfica Sandra Figueiredo

PUBLICIDADE

Direção Comercial Sinergy Marketing Publicitário, Bernardo Leschziner

Consultor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Diretor de Publicidade Ricardo Marcheto

Gerente de Publicidade Vera Lúcia de Miranda

Contatos de Publicidade São Paulo Angela Taddeo, Geovânia Ortiz, Ana Maria Gatti, Gemberson Amaral

Representantes Ribeirão Preto Ana Lígia O. S. Favoretto, Tel.: (016) 635-8175

Rio de Janeiro LPA Comunicações Ltda. Rua da Glória, 366/11° andar, Glória - CEP: 20241-180, Tel.: (021) 252-9074 / 252-8720

Rio Grande do Sul R.R. Gianoni Com. e Repres. Ltda. Rua Botafogo, 259, Tel.: (051) 233-3528 / 233-3332

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Luttenschlager S. Serra

Serviço de Atendimento ao Assinante (0800) 130633

e-mail sigla.editora@u-netsys.com.br

VIDEO NEWS GAME (ISSN 1413-2788), com periodicidade mensal, é editada pela Sigla Editora Ltda. (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, n° 60** - Fone (011) 574-0633. TELEX n° (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Telefone (021) 575-7766. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama n° 44A, Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEO NEWS GAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEO NEWS GAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Registro no 5° Ofício de Títulos e Doc. sob n° 11.139 no livro ALP. Registro no INPI protocolo n° 811.012.018

Jornalista responsável:
Daniel dos Santos (Mtb 24857)
Impressão: CLY

JULHO/96

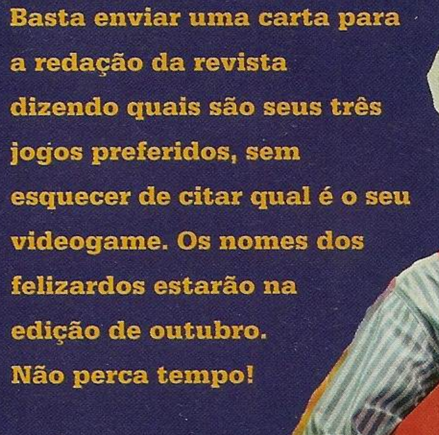
ANER

PORRADA NAS FÉRIAS

Yyyyes! Chegaram as férias. Época de detonar sem limites (ou quase). Quando estávamos bolando esta edição, pintou uma dúvida cruel: o que colocar num número tão especial? A resposta veio graças aos montes de correspondências que chegam à redação todas as semanas. Mais da metade das cartas pedem golpes, códigos e truques para jogos de luta. Nada mais justo do que fazermos uma edição especial reunindo alguns dos games mais radicais na área da pancadaria.

Claro que *Street Fighter* não poderia faltar. Colocamos mais de cem golpes da última versão para arcade, *Zero 2*. O sanguinário *Mortal Kombat* também comparece. Além de toneladas de códigos para *Ultimate Mortal Kombat 3* (Arcade e Saturn), colocamos vários macetes para *MK3* de Mega Drive e Super Nintendo. Dá para jogar com Ermac, Mileena, Human Smoke... E a galera do PlayStation também não pode reclamar. Todos os vinte e cinco personagens de *Tekken 2* e seus golpes estão em quatro páginas. Para completar , tem *Dragon Ball Hyper Dimension* (Super Nintendo) e *Fatal Fury Real Bout (Arcade e Neo Geo CD)*, com tudo o que você precisa saber para detonar qualquer adversário.

Mas isso não é tudo. Para você encarar melhor os desafios, *Video News Game* vai sortear dois joysticks em estilo arcade, ideais para jogos de luta.



Basta enviar uma carta para a redação da revista dizendo quais são seus três jogos preferidos, sem esquecer de citar qual é o seu videogame. Os nomes dos felizardos estarão na edição de outubro. Não perca tempo!



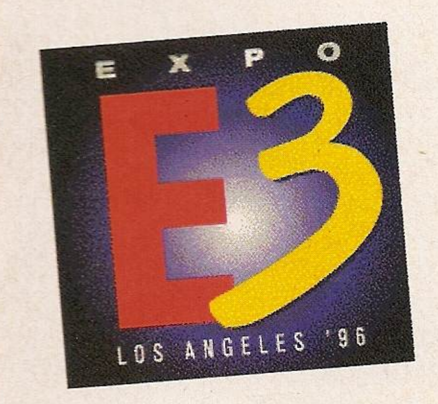
Grande abraço,

Daniel dos Santos
Editor Chefe



A E3 estava de arrepiar. Veja o que os fabricantes de games mostraram este ano

FESTIVAL DE LANÇAMENTOS



Saturn cai na rede

A Sega está entrando de cabeça na Internet. Com o acessório *Net Link* será possível ligar o Saturn na rede de computadores. O aparelho é um modem de 28.800 bps que funciona acoplado ao Saturn e permite ao gamemaníaco entrar nas páginas www da Internet, passar e receber e-mail, conversar online e jogar com outro amigo à distância. Já estão sendo preparados mais de dez jogos por várias empresas para utilizar esse sistema. A grande vantagem do *Net Link* é que ele passa a ser o jeito mais barato e descomplicado de se entrar na Internet nos Estados Unidos. Com o preço de 199,99 dólares mais os 199,99 do Saturn, você acessa a tão falada rede. É claro que quem quiser navegar decentemente vai ter que investir num teclado e mouse que já estão previstos pela Sega. A Tec Toy pretende lançar o aparelho no Brasil, mas ainda não há data nem estimativa de preço. ■


Net Link, da Sega

Sega Arcade

A linha de sucessos exclusivos para Saturn vindos dos arcades vai crescer ainda mais este ano. Entrando no clube de *Virtua Fighter 2*, *Virtua Cop*, *Daytona USA* e *Sega Rally* estão mais quatro grandes títulos: *Virtua Cop 2* (que é ainda mais impressionante que o primeiro, com perseguições de carro e ação ininterrupta; *Fighting Vipers*, jogo de luta futurista com belos gráficos; *Manx TT*, simulador de motos de corrida que acontecem na ilha de Mann; e *Virtual On*, jogo de batalha de robôs com "mech design" do responsável pela cultuada série de animação japonesa *Gundam*.

Querida, encolheram o Game Boy!

Encarando a concorrência do novo portátil da Sega, o Nomad, a Nintendo desenvolveu o Pocket Game Boy, que é o mesmo aparelho, só que menor, mais leve, com tela de cristal líquido e, o melhor de tudo, mais barato. Será lançado dia 21 de julho no Japão, com preço previsto de sessenta dólares. ■

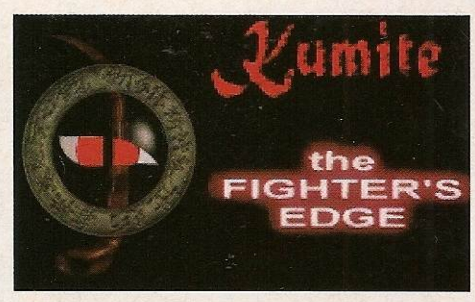
Pocket Game Boy

Overdose de porco-espinho

A Sega vai abusar do seu mais importante personagem. Até o fim do ano sairão versões novas de jogos do super porco-espinho para quase todos os consoles da Sega e para os computadores. Para Saturn, chega *Sonic Xtreme*. No Mega Drive e Game Gear, a novidade será *Sonic Blast*, com gráficos digitalizados feitos por computador num ambiente 3D. Para os PCs, chega em outubro um software educacional, *Sonic Schoolhouse*, além de uma versão do *Sonic CD*, do Sega CD. Outro lançamento para o Saturn é o jogo tridimensional *NiGHTS*, que vem com um joystick especial. O comando tem dois direcionais e é arredondado.



O campeão da variedade







Kumite: Tekken com sangue



Wipeout XL

E o PlayStation, da Sony, foi mesmo um dos recordistas em lançamentos. A Konami, por exemplo, aposta em *Contra: Legacy of War*, que capricha nas explosões, e *Kumite*, jogo no estilo *Tekken*, só que com muito sangue. A Psygnosis mostrou *Wipeout XL*, que tem gráficos com resolução ainda maior que a do primeiro episódio, e *Tenka*, jogo estilo *Doom*, também com gráficos de alta resolução. A Capcom mostrou para o console da Sony uma conversão bastante incompleta do seu arcade *Marvel Super Heroes*, além do jogo de ação *Major Damage*, do clássico *Buster Brothers Collection* e *Werewolf: The Apocalypse*, baseado no livro de RPG de mesmo nome. Algumas versões de jogos conhecidos também foram mostradas, como *NBA Jam Extreme*, que é uma versão do *NBA Jam* com polígonos, *Mortal Kombat Trilogy*, o mesmo que sairá para Nintendo 64, que reúne 26 lutadores de todas as versões de MK, e as conversões do Neo Geo *Samurai Shodown 3* e *King of Fighters '95*. A própria Sony mostrou alguns títulos muito bons, a exemplo de *Beyond The Beyond* e *Arc The Lad*. Algumas continuações também estavam presentes: *2Xtreme*, *Xtreme Games* com uma contagem de frames maior, e *Jumping Flash 2*, que continua as aventuras do coelho robô. ■

Fôlego novo para o SNES

A Nintendo não deixa a chama dos 16 bits apagar. Dentre inúmeros lançamentos para o Super NES, *está Donkey Kong 3: Dixie's Double Trouble*. O terceiro episódio da série é estrelado pela companheira de Diddy, Dixie, que agora conta com a ajuda de Kiddy Kong, um jovem macaco, para salvar Donkey e Diddy. A aventura terá novos amigos e inimigos, incluindo o novo chefe dos Kremlins, Kaos. Pode parecer mentira, mas os gráficos estão ainda melhores. Outros lançamentos a caminho: Ken Griffey's Winning Run, jogo de baseball com gráficos ACM (no estilo de Donkey Kong), e Kirby Super Star, game no estilo plataforma para o Super NES com 32 megabits.

Acclaim

A Acclaim mostrou um interessante jogo de luta, *AD&D's Iron Blood: Warriors of Ravenloft*, que incorpora conceitos de RPG, como mudança de nível por experiência e uso de ítens. O jogo é baseado nos livros de RPG de Ravenloft, parte do Advanced Dungeons & Dragons. E o novo filme *Crow: City of Angels* já tem a sua versão em games quase pronta. O jogo coloca você na pele do vingador Corvo atrás dos seus assassinos em ambientes 3D. ■

Invasão Marvel

Além das versões de *Marvel Super Heroes*, da Capcom, para PlayStation e Saturn, que devem sair antes do Natal, mais um jogo da Marvel está a caminho. Trata-se de *Marvel 2099: One Nation Under Doom*, da Mindscape, que se passa no universo 2099. No jogo, você e um amigo podem escolher entre as versões futuristas dos heróis Spider-Man, Punisher, Hulk, Ghost Rider e os X-Men. Além dessa rapaziada, 50 personagens, entre vilões e bonzinhos têm participação no jogo. Será um game de ação com gráficos modelados por computador e com fases de realidade virtual em 3D. Sairá só para PlayStation até o fim do ano.

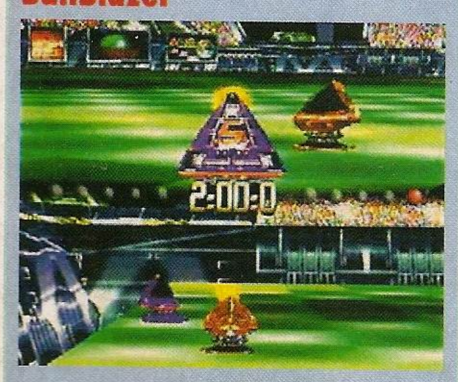
LucasArts ataca

A big empresa americana de software está com grandes planos para videogames e computadores. Além do título exclusivo para Nintendo 64, *Shadows of the Empire*, a empresa planeja lançar para o PlayStation *Dark Forces*, *Rebel Assault II*, *BallBlazer*, e para Saturn e PlayStation, *Herc Adventures*. Para PC, as novidades são *Dark Forces 2: Jedi Knight*, em que Kyle Katarn aprende os meios da Força, *Outlaws*, um bangue-bangue espaguete, *X-Wing vs Tie Fighter*, primeiro simulador multiplayer da série Star Wars, e *Afterlife*, jogo tipo SimCity.

Dark Forces2



BallBlazer



Herc Adventures



Nintendo 64 arrebenta

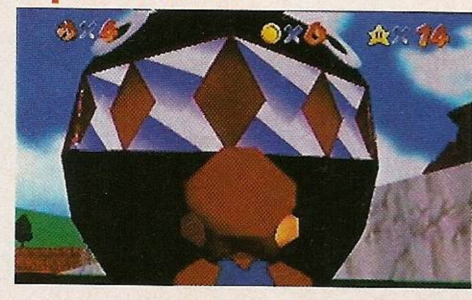
Mas a estrela da festa foi mesmo o Nintendo 64 (antigo Ultra), com consoles e alguns jogos incompletos para a platéia detonar. *Super Mario 64* e *Pilotwings 64* foram algumas das atrações. Por enquanto, a data de lançamento nos Estados Unidos continua 30 de setembro. O console virá apenas com um controle e sem cartucho. Os jogos que estarão à venda para o lançamento, além dos citados anteriormente, são *WaveRace 64*, *Body Harvest*, *TetrisPhear*, *Star Wars: Shadows of the Empire* e *Cruis'n USA*. Mais tarde saem *Doom 64*, *Starfox 64*, *Super Mario Kart R*, *Mission: Impossible*, *Killer Instinct 64* e *Mortal Kombat Trilogy*. ■

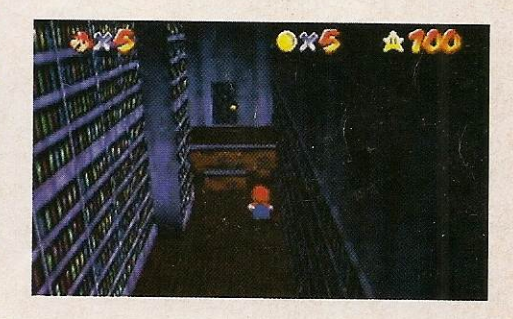
Killer Instinct





Super Mario 64





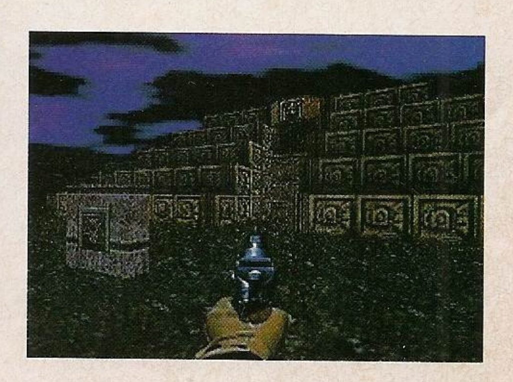
Pilot Wings 64





Doom 64







Mais uma vez os 32 bits monopolizam os lançamentos. Dos 17 jogos da seção, apenas dois lançamentos são para consoles de 16 bits. Para quem tem Super Nintendo, resta o consolo de saber que *Fire Emblem 2* e *Rudra's Treasure* são dois jogaços. E por falar em boas novas, está chegando às locadoras *Dragon Ball Legend*, para Saturn. O game tem ótima jogabilidade e gráficos bem legais. Ainda para o Sega Saturn, também conferimos *Earthworm Jim 2*, aquele da super minhoca, lembra? É diversão garantida. E o 3DO, que andava meio sumido, dá sinal de vida com *Lost Eden*. Trata-se de um adventure de primeira, com belas imagens e muita diversão.

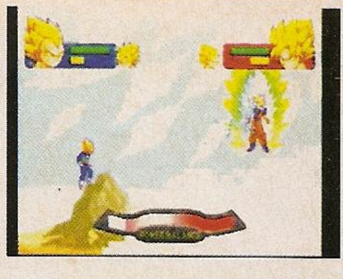
DRAGON BALL LEGEND

Lançamento: Japonês
Tipo: Luta
Fabricante: Bandai
Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 10



O Saturn acaba de ganhar mais um jogo com os famosos personagens da série Dragon Ball. Produzido pela Bandai, o jogo ficou demais. Nele, você acompanhará a história de Son Goku e companhia em sua constante luta contra os inúmeros inimigos que cruzaram seu caminho. Você poderá acompanhar a história da série do início da fase Z até o final da última série, na luta contra Boo. Quase todos os personagens que apareceram durante este período estão presentes no jogo, como os malvadões Freeza, os andróides da Red Ribbon nº 16, 17, 18, 19 e 20 e, obviamente, Cell.





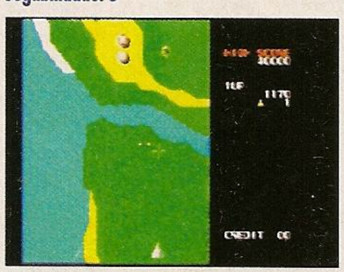




NAMCO MUSEUM VOL.2

Lançamento Japonês
Tipo: Coletânea
Fabricante: Namco
Gráficos: 6
Música: 7
Jogabilidade: 8





Se você tem saudades de quando ia ao fliperama perto de sua casa para gastar umas fichas nas máquinas mais quentes do momento, como *Xevious* ou *Mappy*, este é o seu jogo. *Namco Museum* é uma coletânea de seis jogos para arcade da Namco da época do Atari.

SIDEWINDER

Lançamento Japonês
Tipo: Simulador
Fabricante: Asmik
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 9





O PlayStation tem ótimos simuladores de vôo. Prova disso é *Sidewinder*. Você começa pilotando um F-4 Phantom e, com o dinheiro ganho nas missões, pode ir comprando novas aeronaves. Apesar de só permitir a visão de dentro da cabine, *Sidewinder* é um grande jogo.

GALAXIAN 3

Lançamento Japonês
Tipo: Tiro
Fabricante: Namco
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7





Galaxian 3 segue a mesma linha de *Starblade*, onde você é o artilheiro de uma nave que parece estar sendo comandada por um piloto bêbado. A grande diferença entre um e outro é que *Galaxian 3* permite até quatro jogadores simultâneos.

WILLIAM'S ARCADE'S GREATEST HITS

Lançamento Americano
Tipo: Coletânea
Fabricante: William's
Gráficos: 6
Música: 6
Jogabilidade: 7





CD que reúne grandes sucessos da William's de mil novecentos-e-guaraná-com-rolha. Você encontrará jogos que, caso você tenha mais de 18 anos e se interessou por games desde cedo, com certeza jogou, e muito. No repertório, *Defender*, *Joust*, *Sinistar*... É nostalgia pura.

PO'ED

Lançamento Americano
Tipo: Ação/Tiro
Fabricante: Accolade
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8





Os alienígenas invadiram sua nave e capturaram seus amigos. Você obviamente não gostou nada disso. Vestido com seu avental branco e armado com uma frigideira o jogador sai em busca de vingança. Imaginou a cena? Pois é, em *Po'ed* o herói da história é o cozinheiro.

SKELLETON WARRIOR

Lançamento Americano
Tipo: Aventura
Fabricante: Playmates
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8





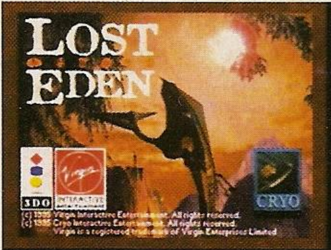
Na pele do jovem príncipe Justin Steele, você irá enfrentar hordas de caveiras e derrotar o sinistro Baron Dark. Tudo isso para recuperar o Lightstar Crystal, a fonte de todo o poder de Luminicity. Apesar da historinha boba, *Skeleton Warriors* é bem legal.

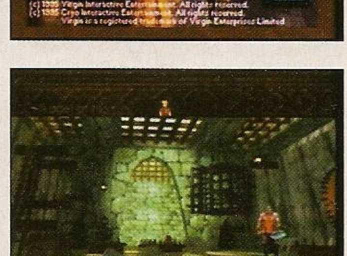
LOST EDEN

Lançamento Japonês
Tipo: Adventure
Fabricante: Virgin
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8



O 3DO, que andava meio esquecido desde o lançamento de *Captain Quazar*, acaba de ganhar mais um grande adventure. Além de já ter uma versão de *Myst*, o pessoal que curte este estilo de jogo agora vai poder se aventurar por paisagens muito bonitas em *Lost Eden*. A história se passa em um lugar onde humanos, dinossauros e algumas outras espécies esquisitas convivem. Mas a tranqüilidade do lugar é ameaçada por Moorkus Rex, que como todo vilão que se preze, quer dominar Eden e escravizar seus habitantes.







RUDRA'S TREASURE

Lançamento Japonês
Tipo: RPG
Fabricante: SquareSoft
Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 10





O SNES realmente é o console para quem gosta de RPG. E a Square é uma softhouse que apresenta grandes títulos do gênero. Rudra's tem a jogabilidade e os gráficos na linha da famosa série *Final Fantasy*.

SHELL SHOCK

Lançamento Americano
Tipo: Simulador
Fabricante: Core
Gráficos: 8
Música: 9
Jogabilidade: 8





Simulador de tanque de guerra não é uma coisa muito comum. Se os pilotos dos tais tanques forem cinco caras com um visual rapper que guardam os tanques em um galpão no meio dos subúrbios de Nova York, a coisa fica mais incomum ainda.

DOUBLE DRAGON

Lançamento Japonês
Tipo: Luta
Fabricante: Urban Plant LTD
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8



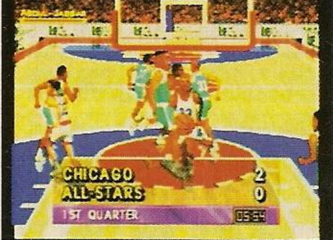


Continuando com a translação de jogos da SNK para PlayStation, é chegada a vez de *Double Dragon*. A passagem de um console para o outro foi bem feita. Não se perdeu nada no processo. O jogo e os comandos seguem a linha Street Fighter

SLAM JAM '96

Lançamento Americano
Tipo: Esporte
Fabricante: Crystal Dynamics
Gráficos: 7
Música: 7
Jogabilidade: 8





Slam Jam '96 é o típico jogo de basquete para um console de 32 bits. Você vai encontrar todos os times da NBA, todos os jogadores que você conhece, etc. O diferencial é a visão do fundo da quadra, o que pode deixar o jogo um pouco confuso em alguns momentos.

FIRE EMBLEM 2

Lançamento Japonês
Tipo: Estratégia
Fabricante: Nintendo
Gráficos: 9
Música: 10
Jogabilidade: 10





Na segunda versão para SNES, você irá liderar um grupo eclético de guerreiros. Sua missão é repelir a invasão de um exército inimigo. Ao longo do jogo você irá encontrar novos amigos que o ajudarão nessa grande batalha.

EARTHWORM JIM 2

Lançamento Americano
Tipo: Ação
Fabricante: Playmates
Gráficos: 10
Música: 9
Jogabilidade: 9





A minhoca mais famosa do mundo dos games está de volta a ação, desta vez no Saturn. O jogo em si continua o mesmo, com Jim tendo que passar por várias fases para salvar seu amor, a princesa What's-Her-Name, das garras de seu inimigo, o maligno Psycrow.

BLACK METAL

Lançamento Japonês
Tipo: Tiro
Fabricante: Ving
Gráficos: 7
Música: 8
Jogabilidade 8



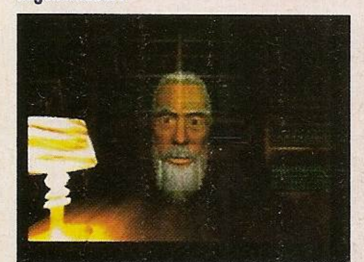


Black Metal é o novo jogo no estilo shooter para o Saturn. Você terá que passar por várias fases até derrotar os alienígenas que querem dominar o seu mundo. Apesar da história mais do que manjada, o jogo é bem legal, com gráficos na linha de R-Type.

MANSION OF THE LOST SOULS

Lançamento Americano
Tipo: Adventure
Fabricante: Sega
Gráficos: 7
Música: 8
Jogabilidade: 7

SATURN



Jogo do tipo adventure, na linha de *D*. Você vai se aventurar por uma mansão infestada de espíritos e tem duas horas para desvendar os mistérios. Para sua sorte, você é amigão de alguns deles. O problema aqui é que *Mansion...* não é muito interativo.

WIPE OUT

Lançamento Americano
Tipo: Corrida
Fabricante: Psignosys
Gráficos: 8
Música: 9
Jogabilidade: 9



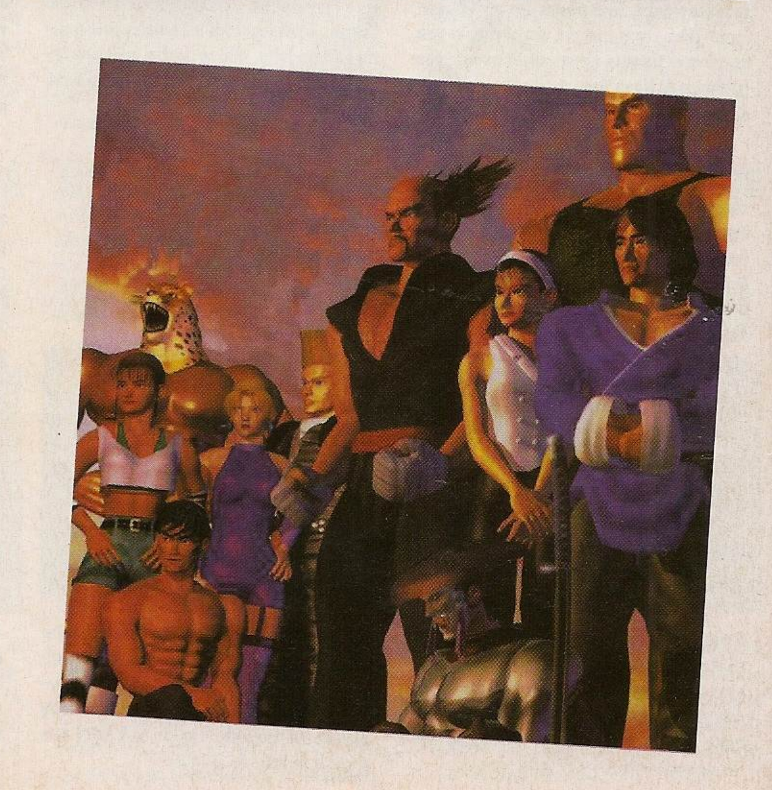


Um dos jogos mais alucinantes do PlayStation acaba de sair para o Saturn. Os donos do console da Sega vão poder participar de uma espécie de Fórmula 1 futurista, onde os veículos são do tipo hovercraft. Você escolhe entre equipes e pilotos de várias nacionalidades.

Tudo começou com *Street Fighter II*, o primeiro game de luta a conquistar a galera. Logo surgiram vários títulos semelhantes, mas sem conseguir o sucesso do jogo da Capcom. Só que os "streetmaníacos" não contavam com a invasão sanguinária de *Mortal Kombat* e suas várias versões. Ryu, Bison e companhia tiveram que dividir as atenções com a galera de Shang Tsung. Felizmente, para quem curte os games de pancadaria, os bons lançamentos não pararam por aqui. Com jogos como *Tekken 2* (PlayStation), *Fatal Fury Real Bout* (Neo Geo CD e Arcade), *Killer Instinct 2* (Arcade) e *Dragon Ball Z Hyper Dimension* (Super Nintendo) fica até difícil escolher o melhor. Para manter a galera sempre ligada nos jogos de luta, não param de surgir códigos, personagens secretos e combos. Nas próximas páginas, você encontrará 1.735 (isso mesmo!) golpes e outras dicas para detonar alguns dos jogos mais legais, atendendo aos pedidos dos leitores. Dá para jogar até dar calo no dedo, concorda? Agora, que os guerreiros já estão nos seus lugares, que comece o combate.



OS REIS DA PANCADARIA



O sucesso de *Mortal Kombat* não pára de gerar novas versões, com mais personagens, mais e mais Fatalities, Babalities, Animalities, e outros "alities" que não acabam mais. Nas próximas páginas você vai conferir golpes, dicas e muitos códigos para *Ultimate Mortal Kombat* (Arcade e Saturn) e *Mortal Kombat 3* para Mega e SNES.

MATEUS ANDRADE



ULTIMATE MORTAL KOMBAT

(Arcade e Saturn)

COMANDOS

SA = Soco Alto
SB = Soco Baixo
CA = Chute Alto
CB = Chute Baixo
RN = Run (corrida)
BL = Block (bloqueio)

ULTIMATE KOMBAT KODES

100-100 = Sem Arremessos
020-020 = Sem Defesa
987-123 = Sem Barra de Energia
688-422 = Luta no Escuro
985-125 = Pshyco Kombat
033-000 = Player 1 fica com 1/2 da energia
000-033 = Player 2 fica com 1/2 da energia
707-000 = Player 1 fica com 1/4 da energia
000-707 = Player 2 fica com 1/4 da energia
010-010 = Arremessos mais fáceis
788-322 = Recuperação do Upper mais rápida
044-440 = Sans power começa no terceiro round com pouca energia
300-300 = Silent kombat
999-999 = aparece a versão da máquina

ESCOLHER CENÁRIO

079-035 = Street
880-220 = Tower
123-901 = Soul Chamber
091-190 = BellTower
880-088 = Subway
600-040 = Temple
077-022 = Bridge
666-333 = Graveyard
343-343 = Rooftop
820-028 = Pit 3
666-444 = Hell
002-003 = Waterfront
004-700 = Cavern
330-033 = Desert
933-933 = Ermac's Portal
050-050 = Noob Saibot's Dorfen

FRASES

123-926 = "There is no knowledge that is not power."
550-550 = "Go see Mortal Kombat the live tour!"
448-844 = "Don't jump at me - MXV"
122-221 = "Skunky! -E.F."
004-400 = "Watcha gun do? - E.B."
717-313 = "Rain can be found in the Graveyard"

APENAS PARA DISPUTAS ENTRE QUATRO PESSOAS

227-227 = combate explosivo
022-220 = combate explosivo e sem arremessos

KITANA



Fan Throw: → → SB + SA
Fan Lift: ← ← ← SA
S.W. Punch: → ↘ ↓ ↙ ← SA
Fatality: ← ↓ → → CA (perto)
Fatality: RN RN BL BL CB (perto)
Babality: → → ↓ → CA
Friendship: ↓ ← → → SB
Animality: ↓ ↓ ↓ RN (perto)
Pit: → ↓ ↓ CB

KOMBOS

4 Hit: SA SA ← + SB F + SA
3 Hit: Fan Lift SA SA Square Wave Punch
3 Hit: CA CA CB

ERMAC



Teleslam: ← ↓ ← CA
Telepunch: ↓ ↙ ← SA
FireBall: ↓ ↙ ← SB
Fatality: ↓ ↑ ↓ ↓ ↓
Fatality: RN BL RN RN CA (perto)
Pit: RN RN RN RN CB

KOMBOS

6 Hit: SA SA ← + SB HC ← SA Teleslam ↓ + SA
6 Hit: SA SA ← + SB HC ← SA Jump Kick Telepunch
5 Hit: CB SB Jump Kick Telepunch, corra em direção ao oponente, CB

REPTILE



- **Slow force Ball:** ← ← SB + SA
- **Fast force Ball:** → → SB + SA
- **Slide:** B + SB + CB + BL
- **Acid spit:** → → SA
- **Elbow Dash:** → ← CB
- **Fatality:** ← ← → ↓ BL (distância de 1 pulo)
- **Fatality:** → → ↑ ↑ CA (perto)
- **Friendship:** ↓ → → ← CA
- **Babality:** → → ← ↓ CB
- **Animality:** ↓ ↓ ↑ CA (encostado)
- **Pit:** RN BL RN BL BL

KOMBOS

- **8 Hit:** SA SA ↓ + SB Fast Force Ball SA SA Elbow Dash ↓ + SA
- **7 Hit:** SA SA SB Fast Force Ball SA SA CB
- **6 Hit:** SA SA SB Fast Force Ball ↓ + SB ↓ + SA

NIGHTWOLF



- **Arrow:** ↓ ↙ ← SB
- **Hatchet Swipe:** ↓ ↘ → SA
- **Refect Sheild:** ← ← CA
- **Shadow Ram:** → → CB
- **Fatality:** ← ← ↓ SA (longe)
- **Fatality:** segure BL ↑ ↑ ← → BL
- **Babality:** → ← → ← SB
- **Friendship:** RN RN RN ↓ + RN
- **Animality:** → → ↓ ↓
- **Pit:** RN RN BL

KOMBOS

- **8 Hit:** CB SA SA SB ↓ + SA ↓ + SA SA ↓ + SA
- **6 Hit:** CA CA SA SA SB ← + CA

JAX



- **Missle:** ← → SA
- **2 Missles:** → → ← ← SA
- **Shadow Punch:** → → CA
- **Gotcha:** → → SB
- **Ground Pound:** segure CB por 3 segundos, solte CB
- **Backbreaker:** BL no ar
- **Fatality:** RN BL RN RN CB (longe)
- **Fatality:** segure BL ↑ ↓ → ↑ solte BL (perto)
- **Babality:** ↓ ↓ ↓ CB
- **Friendship:** CB RN RN CB
- **Animality:** segure SB → → ↓ → solte SB
- Pit: ↓ → ↓ SB

KOMBOS

- **7 Hit:** CA CA ↓ + SA SA BL SB SA ← + SA
- **5 Hit:** SA SA BL SB ← + SA
- **4 Hit:** SA SA BL SB ← + CA

SONYA



- **Rings:** ↓ ↘ → SB
- **Leg Grab:** ↓ + SB + BL
- **S.W. Punch:** → ← SA
- **Bicycle Kick:** ← ← ↓ CA
- **Fatality:** ← → ↓ ↓ RN
- **Fatality:** segure BL + RN ↑ ↑ ← ↓ solte BL + RN (longe)
- **Babality:** ↓ ↓ → CB
- **Friendship:** ← → ← ↓ RN
- **Animality:** segure SB ← → ↓ → solte SB
- **Pit:** → → ↓ SA

KOMBOS

- **6 Hit:** CA CA SA SA SB ← + SA
- **6 Hit:** CA CA SA SA SB ← + CA
- **5 Hit:** CA SA SA SB ← + SA

JADE



- **Low Boomerang:** ← → CB
- **Medium Boomerang:** ← → SB
- **Medium Returning Boomerang:** ← ← → SB
- **High Boomerang:** ← → SA
- **Projectile Invincibility:** ← → CA
- **Smoke Kick:** ↓ ↘ → CB
- **Fatality:** ↑ ↑ ↓ → SA (perto)
- **Fatality:** RN RN RN BL RN (perto)
- **Babality:** ↓ ↓ → ↓ CA
- **Friendship:** ← ↓ ← ← CA
- **Animality:** → ↓ → → CB (perto)

KOMBOS

- **7 Hit:** SA SA ↓ + CB CB CA ← + CB ← + CA
- **4 Hit:** CA CA CB ← + CA
- **4 Hit:** SA SA ↓ + SB ↓ + SA

CYRAX



MOVES

- **Net:** ← ← ← CB
- **Close Bomb:** segure CB ← ← CA
- **Far Bomb:** segure CB → → CA
- **Teleport:** → ↓ BL
- **Throw:** HC ← BL
- **Fatality:** segure BL ↓ ↓ ↑ ↓ SA
- **Fatality:** segure BL ↓ ↓ → ↑ RN (perto)
- **Babality:** ↓ ↓ ↓ CA
- **Friendship:** RN RN RN ↑
- **Animality:** segure BL ↑ ↑ ↓ ↓
- **Pit:** RN BL RN

KOMBOS

- **6 Hit:** SA SA CA SA CA ← + CA
- **3 Hit:** SA SA SB
- **3 Hit:** CA CA ← + CA

SCORPION



- **Spear:** ← ← SB
- **Air throw:** BL no ar
- **Teleport:** ↓ ← SA
- **Fatality:** → → ↓ ↑ RN (perto)
- **Fatality:** ↓ ↓ ↑ CA (distância de um pulo)
- **Babality:** ↓ ← ← → CA
- **Friendship:** ← → → ← CB (perto)
- **Animality:** ↑ → ↑ ↑ CA (perto)
- **Pit:** → → ↑ ↑ SA

KOMBOS

- **4 Hit:** SA SA CA ← + CA
- **4 Hit:** CA CA CA CB

KANO



- **Somersault:** segure CB por 3 segundos, solte CB
- **Knife Throw:** ↓ ↙ ← SA
- **Knife Swipe:** ↓ ↘ → SA
- **Air Throw:** BL no ar
- **Vertical CannonBall:** → ↓ → CA
- **Fatality:** segure SB → ↓ ↓ →, solte SB (perto)
- **Fatality:** SB BL BL CA (a um passo)
- **Babality:** → → ↓ ↓ CB
- **Friendship:** CB RN RN CA
- **Animality:** segure SA BL BL BL solte SA (perto)
- **Pit:** ↑ ↑ ← CB

KOMBOS

- **6 Hit:** SA SA ↓ + SB ↓ + SA Jump Kick, CannonBall
- **5 Hit:** SA SA ↓ + SB Jump Kick, Air Throw
- **4 Hit:** CA CA CB ← + CA

SHANG TSUNG



- **1 FireBall:** ← ← SA
- **2 FireBalls:** ← ← → SA
- **3 FireBalls:** ← ← → → SA
- **Upward FireBalls:** → ← ← CB

Transformações:

- **Classic** Sub-Zero: BL BL RN RN
- **Cyrax:** BL BL BL
- **Ermac:** ↓ ↓ ↑
- **Kabal:** ← BL CA
- **Kano:** ← → BL
- **Kitana:** → ↓ → RN
- **Kung Lao:** RN RN BL RN
- **Jade:** → → ↓ ↓ + BL
- **Jax:** → → ↓ SB
- **Liu Kang:** 360° para frente
- **Mileena:** RN RN BL CA
- **Nightwolf:** ↑ ↑ ↑
- **Reptile:** RN BL BL CA
- **Scorpion:** ↓ ↓ → SB
- **Sektor:** ↓ → ← RN
- **Sheeva:** → ↓ → CB
- **Sindel:** ← ↓ ← CB
- **Sonya:** ↓ + RN + SB + BL
- **Stryker:** → → → CB
- **Sub-Zero:** → ↓ → SA
- **Fatality:** segure SB RN BL RN BL solte SB (perto)
- **Fatality:** segure SB ↓ → → ↓ solte SB (perto)
- **Babality:** RN RN RN CB
- **Friendship:** CB CB RN ↓
- **Animality:** ↑ ↑ ← SB
- **Pit:** → → → SA

KOMBOS

- **5 Hit:** CA SA SA CB ← + CA
- **5 Hit:** CB SA SA CB ← + CA
- **4 Hit:** SA SA SB CA

MILEENA



- **Sai Throw:** segure SA por 2 segundos, solte SA
- **Roll:** ← ← ↓ CA
- **Telekick:** → → CB
- **Fatality:** ← ← ← → CB (longe)
- **Fatality:** ↓ → ↓ → SB
- **Babality:** ↓ ↓ → → SA
- **Friendship:** ↓ ↓ ← → SA
- **Animality:** → ↓ ↓ → CA
- **Pit:** ↓ ↓ ↓ SB

KOMBO

- **6 Hit:** SA SA ← + CA ↑ + CB ↓ + CA

CLASSIC SUB-ZERO



- **Ice freeze:** ↓ ↘ → SB
- **Ice pool:** ↓ ↙ ← CB
- **Slide:** ← + SB + BL + CB
- **Fatality:** ↓ ↓ ↓ → SA
- **Pit:** → ↓ → → SA

KOMBOS

- **6 Hit:** SA SA ↓ + SB ↓ + SA Jump Kick ← + CB
- **5 Hit:** SA SA ← + CB ← + CA → + CB

SUB-ZERO



- **Freeze:** ↓ ↘ → SB
- **Vertical Freeze:** ↓ ↘ → SA
- **V. Freeze Front:** ↓ → ← SA
- **V. Freeze Bck:** ↓ ← → SA

LKC

DE VOLTA PARA OS GAMES









PlayStation

DISPONÍVEL EM BREVE !



A LKC esta de volta para os games trazendo as novidades mais quentes do mercado mundial, incluindo:

- Jogos em CD-ROM para videogames de 32 bits
- Acessórios incríveis
- Todos os aparelhos, incluindo o mais novo videogame de 64 bits !

O que você esta esperando para ir até a loja mais perto de você ?





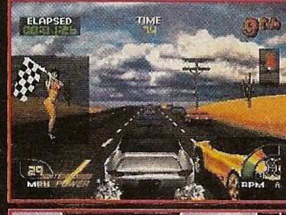


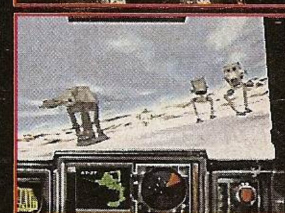












FOTOS APENAS PARA ILUSTRAÇÃO - AS MARCAS APRESENTADAS AQUI SÃO PROPRIEDADE DOS SEUS RESPECTIVOS REPRESENTANTES, NÃO TENDO VÍNCULO ALGUM COM A LKC

LKC SÃO PAULO - MOOCA
R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Capitão Manoel Caetano, 453 - F: (011) 469-9125

LKC TIJUCA - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0033/0044

LKC SÃO CONRADO - RJ
Fashion Mall - 1º Piso - F: (021) 322-3816

LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 210 - Bloco C - Loja 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1677 - F: (091) 222-4190/1440 Fax

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr., 2828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC CAXIAS DO SUL - RS
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793

MATRIZ EM NOVO ENDEREÇO

LKC MATRIZ - SP
R. 25 de Março, 1026 - F: (011) 227-6590/228-1951

Ice Clone: ↓ ↙ ← SB
Slide: B + SB + BL + CB
Fatality: BL BL RN BL RN (perto)
Fatality: ← ← ↓ ← RN (distância de três passos)
Babality: ↓ ← ← CA
Friendship: CB CB RN ↑ + RN
Animality: segure BL → ↑ ↑, solte BL
Pit: ← ↓ → → CA

KOMBOS

6 Hit: SA SA SB CB CA ← + CA
5 Hit: SA SA CB CA ← + CA
4 Hit: SA SA SB ← + CA

SEKTOR



MOVES

Tele-Uppercut: → → CB
Missle: → → SB
Heat-Seeking Missle: → ↘ ↓ ↙ ← SA
Fatality: SB RN RN BL (a um passo)
Fatality: → → → ← BL (dist. de 3 passos)
Babality: ← ↓ ↓ ↓ CA
Friendship: ↓ + RN ↓ + RN ↓ + RN
Babality: → → ↓ ↑
Pit: RN RN RN ↓

KOMBOS

5 Hit: SA SA CA CA ← + CA
4 Hit: SA SA CA ← + CA
4 Hit: SA SA CB SB

SINDEL



Yell: → → → SA
Fly: ← ← → CA (aperte BL para descer)
FireBall: → → SB
Air FireBall: ↓ ↘ → CB
Fatality: RN BL BL RN + BL (encostado)
Fatality: RN RN BL RN BL
Babality: RN RN ↑ + RN
Friendship: RN RN RN RN ↑ + RN
Animality: → → ↑ SA (perto)
Pit: ↓ ↓ ↓ SB

KOMBOS

5 Hit: CA SA SA SB CA
4 Hit: SA SA SB CA
3 Hit: CA CA B + CA

STRYKER



Gun: ← → SA
Slide 'n' Throw: → → CA
Bton Trip: → ← SB
Low Grenade: ↓ ↙ ← SB
High Grenade: ↓ ↙ ← SA
Fatality: ↓ → ↓ → BL (perto)
Fatality: → → → CB (longe)

Babality: ↓ → → ← SA
Friendship: SB RN RN SB
Animality: ↓ → → ← SA
Pit: → ↑ ↑ CA

KOMBOS

5 Hit: CA CA SA SA ← + CA
3 Hit: SA SA SB
3 Hit: CB CB ← + CA

KUNG LAO



Hat Throw: ← → SB
Bullet Kick: ↓ + CA (no ar)
Teleport: ↓ ↑
Spin: → ↓ → RN
Fatality: → → ← ↓ SA (perto)
Fatality: RN BL RN BL ↓
Babality: ↓ → → SA
Friendship: RN SB RN CB
Animality: RN RN RN RN BL
Pit: ↓ ↓ → → CB

KOMBOS

7 Hit: SA SB SA SB CB CA ← + CA
5 Hit: SA CB CB CA CB
3 Hit: SA CB ← + CA

KABAL



Spin: ← → CB
Spark: ← ← SA
Buzzsaw: ← ← ← RN
Fatality: ↓ ↓ ← → BL (3 passos)
Fatality: RN BL BL BL CA (encostado)
Babality: RN RN CB
Friendship: RN CB RN RN ↑
Animality: segure SA → → ↓ → solte SA
Pit: BL BL CA

KOMBOS

6 Hit: CB CB SA SA CA ← + CA
6 Hit: CB CB SA SA ↓ + SB ↓ + SA
5 Hit: SA SA CA CA CA

SHEEVA



Tele-Stomp: ↓ ↑
FireBall: ↓ ↘ → SA
Stomp: ← ↓ ← CA
Fatality: → ↓ ↓ → SA (perto)
Fatality: segure CA ← → → solte CA (perto)
Babality: ↓ ↓ ↓ ← CA
Friendship: → → ↓ → SA
Animality: RN BL BL BL BL
Pit: ↓ → ↓ → SB

KOMBOS

7 Hit: SA SA SB CA CA CB ← + CA
5 Hit: SA SA SB → + SA (ande) ← + CA
4 Hit: SA SA SB → + SA
4 Hit: CA CA CB ← + CA

LIU KANG



High FireBall: → → SA
Low FireBall: → → SB
Flying Kick: → → CA
Bicycle Kick: segure CB por 5 segundos, solte CB
Fatality: → → ↓ ↓ CB
Fatality: ↑ ↓ ↑ ↑ RN + BL
Babality: ↓ ↓ ↓ CA
Friendship: RN RN RN ↓ + RN
Animality: ↓ ↓ ↑ (perto)
Pit: RN BL BL CB

KOMBOS

7 Hit: SA SA BL CB CB CA CB
5 Hit: SA CB CB CA CB
4 Hit: CB CB CA CB

SMOKE



Harpoon: ← ← ←
Tele-Uppercut: → → CB (pode ser feito no ar)
Invisibility: segure BL ↑ ↑ RN
Air Throw: BL no ar
Fatality: segure BL ↑ ↑ → ↓ (longe)
Fatality: segure RN + BL ↓ ↓ → ↑ solte RN + BL (perto)
Babality: ↓ ↓ ← ← CA
Friendship: RN RN RN CA (longe)
Animality: ↓ → → BL
Pit: → → ↓ CB

KOMBOS

9 Hit: Jump Kick Tele-Uppercut SB Harpoon SA SA CB CA SB
5 Hit: SA SA CB CA SB
3 Hit: SA SA SB

HUMAN SMOKE



Spear: ← ← SB
Telepunch: ↓ ↙ ← SA
Air throw: aperte BL no ar
Fatality: RN BL RN RN CA
Babality: ↓ ← ← → SA
Pit: → ↑ ↑ SB

KOMBOS

4 Hit: SA SA CB ← + CA
4 Hit: CA CA CA ← + CA
3 Hit: SA SA ↑ + SB
Mercy: Segure Run (↓-↓)
Este movimento dará ao seu oponente um pouco mais de energia antes que você o derrote.
- Segure Run por mais ou menos 3 segundos; Seu oponente precisa ter vencido um round; Você pode ficar em qualquer lugar da tela, menos próximo ao seu oponente; Você precisa fazer um Mercy para poder executar um Animality.

CÓDIGOS ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Os botões SA, SB, B, CB, CA no controle 1 mudam os cinco primeiros símbolos e os mesmos botões no controle 2 mudam cinco símbolos finais. Os números correspondem ao número de vezes que os botões devem ser apertados. Todos devem ser feitos na tela do "Ultimate Kombat Kode".
Ermac: 1234444321
Mileena: 2226422264
Classic Sub-Zero: 8183581835

HUMAN SMOKE

Para controlar o Smoke humano, faça o seguinte comando na tela versus: ← + BL + RN + SA + CA.

MORTAL KOMBAT 3 (MEGA)

Para escolher Smoke, Motaro e Shao Khan, na tela de menu faça:
C → A ← A ↑ C → A ← A ↑
Aí é só entrar no options secreto e acionar os personagens. Para conseguir entrar em mais um option secreto, após fazer a dica acima, digite:
B A ↓ ← A ↓ C → ↑ ↓

Tournament Mode

Na tela de menu inicial, aperte A B C e Start ao mesmo tempo.

MORTAL KOMBAT 3 (SNES)

Escolha Smoke

Ligue o console segurando ← A. Na tela onde está escrito William's, solte e segure → B até aparecer a frase "There is no knowledge that is not power". Então solte e segure Y e X. Se na tela MK3 o dito cujo der as caras, a dica funcionou.

Tela "Kool Stuff"

Na tela de menu principal, faça ↑ ↑ ↓ ↓ ← → A B A

Tela "Kooler Stuff"

Na tela de apresentção, faça A B → ← ↓ ↓ ↑ ↑

Tournament Mode

Na tela de menu principal, segure L R e aperte Start

Asas Indomáveis
a nova geração

A DYNACOM traz para você a nova geração dos joysticks mais destruidores do universo: os ASAS INDOMÁVEIS. Com ele você vai destruir qualquer inimigo não identificado usando recursos animais de outro mundo. Entre em outra dimensão e mande seus inimigos pro espaço!

TURBO PAD CONTROL TPC-5 DYNACOM

ESTRATÉGIAS
- 6 botões de disparo
- Turbo Total para todos os botões (8 tiros/seg)
- Slow Motion para reduzir a velocidade do jogo

EQUIPAMENTOS
- TPC-5 - SuperNES* e Superfamicom*
- TPC-6 - Action Set* e Nintendo* Americano (NES*)

A nova geração: TPC 3DO.

TURBO PAD CONTROL 3DO DYNACOM

- 1º TPC nacional para o Sistema 3DO
- 8 botões de ação
- Botão direcional com 8 direções
- Turbo Total para todos os botões com 8 tiros por segundo
- Slow Motion para reduzir a velocidade do jogo pela metade

AQUA PAD

ESTRATÉGIAS
- 6 botões de disparo
- Turbo programável para cada botão
- Slow Motion e Super Slow Motion
- Auto-Fire programável para cada botão (disparo contínuo)
- Visão de Raio X

EQUIPAMENTOS
- AQUA PAD SNES SuperNES* e Superfamicom*
- AQUA PAD MEGA Megavision, Mega Drive* e Genesis*

TURBO PAD CONTROL SUPERFIGHTER DYNACOM

ESTRATÉGIAS
- 6 botões de disparo
- Turbo Automático para cada botão (8 tiros/seg)
- Slow Motion que reduz pela metade a velocidade

EQUIPAMENTOS
- TPC 1 - Dynavision e Handyvision
- TPC 2 - Mega Drive* e Amiga Comodore*
- TPC 3 - Phantom System*, Hi-Top Game* e Turbo Game*
- TPC-4 - Master System* e Atari*
- TPC Superfighter - Megavision, Mega Drive* e Genesis*

DYNACOM

A Dynacom é fera.

* Marcas registradas de terceiros não representadas e sem vínculo comercial com a Dynacom.

Tekken 2 é um jogo nota dez que abusa do número de personagens: vinte e cinco (quinze secretos). De quebra, ainda dá para selecionar visão em primeira pessoa. Para você não ficar perdido, _Video News Game_ mostra todos os golpes de todos os personagens.

EURICO RAMOS

TEKKEN 2

COMANDOS

SE: soco esquerdo	↓ + SE: rola para o lado
SD: soco direito	quando o estiver no chão
CE: chute esquerdo	com o rosto para cima
CD: chute direito	↑: levanta normalmente
LEVANTANDO	arremessos simples: SE + CE
SE: levantamento lateral	ou SD + CD
CE: levanta com CE	(pode ser feito pela frente
CD: levanta com CD	ou por trás do inimigo)

O N significa deixar o direcional neutro, isto é, soltar o direcional. O m significa que você tem que apertar o botão indicado quando o lutador estiver levantando. Não é com o lutador abaixado, nem em pé. É um meio termo. A letra s antes de qualquer movimento significa que você deve segurar o direcional até segunda ordem. Os demais comandos devem ser feitos apenas com toques no direcional. O sinal de + entre dois comandos significa que eles devem ser feitos simultaneamente. (i) significa que o golpe é indefensável. A letra r entre dois botões indica que você deve pressioná-los quase simultaneamente. Os comandos entre [ ] são opcionais e os comandos entre { } servem para escapar de arremessos múltiplos. Você pode escapar de arremessos simples se pressionar os botões de jogada ao mesmo tempo que o oponente. Se você optar jogar no modo pratique, recomenda-se ligar a opção Counter no menu principal. Algumas seqüências de combos e arremessos múltiplos têm que ser feitos muito rapidamente. Você pode verificar todos os combos de 10 hits de todos os personagens no modo pratique. Seguindo rigidamente todas as observações acima, os golpes saem sem problemas.

HEIHACHI MISHIMA

TÉCNICAS ESPECIAIS

Super Head Butt: → → + SE + SD (perto)
Shining Fists: SE SE SD
Devil Fists: [SE] SD SD
Backfist: → + SD
Double Uppercut: ↘ + SE SD
Thunder Godfist: → N ↓ ↘ + SE
Wind Godfist: → N ↓ ↘ + SD
Hell Sweeps - Axe Kick: → N ↓ s↘ + CD [CD CD] N CD CD
Left Axe Kick: → → + CE
Sky Foot Slice: → → s→ + CE
Screw Blade Leg Attack: ↗ + CE CD
High-Low Jumping Spin Kicks: ↗ + CD CD
Right Axe Kick: → + CD
Crushing Kick: CD rCE
High Kick, Axe Kick: m + CD CD
Death Fist: ↓ ↘ → + SD
Tile Splitter, Death Fist: ↓ + SE SD
Demon Godfist: → → + SD
Slice Kick: → N ↓ ↘ + CE
Low Slice Kick: → N ↓ s↘ + CE
Shadow Foot: ← ← N + CE + CD
Demon Stomp: no oponenete caído, ↓ + CD
Demon Tile Splitter: ↓ + SE + CD (i)

JACK-2

TÉCNICAS ESPECIAIS

Hell Press, Face Basher: SE + CE SE + SD (perto)
Piledriver: ↙ → + SE + SD (perto)
Backbreaker: ↓ ↙ ← + SD (perto)
Pyramid Driver: ↓ ↘ → + SE (perto)
Catapult: ↘ + SD + CD (perto)
Modified Catapult: ↘ ↘ + SE + SD (você pode acertar o oponente no ar) (perto)
Hammer Combo: SE SE SE
Punch,Elbow,Uppercut: SD SE SD
Megaton Sweep: ← ↙ ↓ ↘ + SE
Megaton Knuckle: ← ↙ ↓ ↘ + SD
Bravo Knuckle: ↓ + SE + SD
Power Scissors: → + SE + SD
Double Uppercut, Double Hammer:
[m +] SE + SD SE + SD
Meltdown: s↓ SE + SD
Scissors, Meltdown: → + SE + SD SE + SD
Scissors, Megaton Punch: → + SE + SD s↘ + SD
Hammer Rush Combo:
s↘ SD (SE SD ou s↓ + SE ou s→ + SE)
Hammer Rush Combo 2:
s↘ SE SD (SE ou s↓ + SE ou s→ + SE)
Hammer Rush:
s↓ SE SE SE SD (SE ou s↓ + SE ou s→ + SE)
Machine-Gun Knuckle: ↙ + SE SE SE SE SE SD
Megaton Strike: s↓ SE SD
Hip Press: ↗ + CE + CD
Sit Down: ↓ + CE + CD
Quick Jump: logo depois de sentar, ↑
Sit Down, Hop Forward, Sit Down:
↓ + CE + CD CE + CD
Blood Fan: sentado, SE SD SE SD ou SD SE SD SE
Cossack Kicks: s↙ + CE CD CE CD CECD
Wild Swing, Backfist: s↓ ↘ + SE SD SE SE
Spring Hammer Punch: no chão, s↓ + SE + SD
Uppercut Rush:
s↘ + SE SD SE SD ou s↘ + SD SE SD SE
Gigaton Punch: ← ↙ ↓ ↘ → N ou ← ← + SE [→ ↗ ↑ ↖ ← ↙ ↓ ↘ → 4 vezes para contagem de 1 a 5 pelo personagem] + SE para atacar (indefensável depois da contagem acima de 2)

JUN KAZAMA

TÉCNICAS ESPECIAIS

Striking Oshi Taoshi: ↘ + SD + CE (perto)
Punch-Kick Combo: SE CE
Punches: SE SD
Charging Strike: → + SD
Can-Can: ↓ + CE + CD
Punch, Leg Sweeps: SE CD [CD CD] CE
Punch, Middle Screw Punch, Kick: SE SE (CE ou CD)
Middle Screw Punch, Kick: → + SE (CE ou CD)
Cartwheel Kick: CE + CD
Lightning Crescent: → + CD
Backflip Kick: ← + CE
Backflip Kick, Leg Sweeps, Cartwheel Kick: ← + CE CD [CD CD] CE
Backflip Kick, Charging Strike: ← + CE SD
Leg Sweeps, Kick: (↙ + CD ou CE rCD) [CD CD] CE
Spinning Roundhouse: → + CE

Obs: O Leg Sweeps pode ser interrompido a qualquer momento por um White Heron Combo. Assim você pode criar seqüências infinitas.

White Heron: SE + CD
Punches, Can-Can: SE + CD SD SE SE (CD ou CE)
Punch, Lightning Crescent: SE + CD SD (CD ou s↓ + CD)
Punches, Leg Sweeps, Cartwheel Kick: SE + CD SD SE CD [CD CD] CE
Attack Reversal: ← + (SE + CE ou SD + CD)
Spinning Heel Drop: s→ + CE (i)

KING

ARREMESSOS MÚLTIPLOS

DDT: ↙ ↙ + SE + SD
Giant Swing: → ← ↙ ↓ ↘ → + SE
Figure Fight: ↙ + SE + SD {CE + CD}
Tombstone Piledriver: ↙ → + SE + SD
Jaguar Driver: ↓ ↘ → + SE
Flying Press: durante o Jaguar Driver, SE + SD
Boston Crab: quando o inimigo estiver descendo, durante o Jaguar Driver, SE + SD CE CD SE + SD
Os dois primeiros movimentos têm que ser feitos seguidamente. Os demais devem ser feitos quando King levantar o oponente
1- Reverse Arm Clutch:
→ ↘ + SE + CE ou SD + CD
2 - Backdrop: durante o Reverse Arm Clutch, SD SE SE + SD {SE + SD} ou {SD + CD}
3 - German Suplex: durante o Backdrop, CE + CD SE + SD {CE + CD} ou {SE + CE}
4- Powerbomb:
durante o German Suplex, SE SD CE + CD
5 - Giant Swing: durante o Power Bomb, SD SE CE CD {SD + CD} ou {SE + SD}
Para executar a seqüência de arremessos 1,2 e 1,3, entre com os comandos seguidamente. Para executar a seqüência de arremessos 1,4,5, faça os dois primeiros movimentos seguidamente e logo depois que King quebrar pela primeira vez a perna do oponente, execute o terceiro comando
1- Standing Achilles Hold: → ↘ + SD + CE
2 - STF: durante o Achilles, SE SD CE SE SE + SD {SE + CE}
3 - Scorpion Death Lock: durante o Achilles, SE + SD CE SE SE + CE {SD + CD}
4 - Indian Death Lock: durante o Achilles, SE + SD SE CE SE + SD + CD {SE + SD}
5 - Romero's Special: durante o Indian, SE + SD CE CD SE + SD todos os botões

TÉCNICAS ESPECIAIS

Punch, Uppercut: SD SE
Ali Kick:
(s↓ ↘ + CD ou ↓ + CE + CD) CD CD CD CD
Ali Kick, Middle Smash:
(s↓ ↘ + CD ou ↓ (CE + CD) [CD CD] SD
Smash Uppercut: → → + SD
Flying Cross Chop: → → + SE + SD
Jail Kick: → → + CD
Delayed Drop Kick: CE + CD
Satellite Drop Kick: → → s→ + CE + CD
Dynamite Uppercut: s↓ ↘ + SD
Knuckle Bomb: ↗ + SE + SD
Short Elbow Drop: ↓ + SE + SD
Low Jab, Uppercut: s↓ + SE rN + SD
Stomach Smash: → → N + SD (deixa o oponente tonto no contra-ataque)
Backbreaker: logo depois do Stomach Smash, SE + SD (somente no contra-ataque)
Powerbomb: logo depois do Stomach Smash, SE + SD ↑ ↓ CE + CD (somente no contra-ataque)
Elbow Drop: (↖ ou ↑ ou ↗) + SD + CD
Double Knee Drop: (s↑ ou s↗) + CE + CD
Frankensteiner: ↘ + CE + CD (arremessa quando feito perto do oponente)
Jaguar Impact: s→ + SE + SD (i)
Moon Press: s→ + SE + CD (i)
Octopus Special: Entre o terceiro e o quarto golpe do Ali Kick, pressione bem rapidamente CD SD SE CE (somente no contra ataque)

LEI WULONG

TÉCNICAS ESPECIAIS

Tai Trip: → → + SE + SD (perto)
Spinning Punches: SE + SD
High Crescent, Turning Heel Sweep: CE CE
Flying Wheel Kick, Quick Drop: CD rCE
Crescent Kick: CE rCD [s↑]
High Hook Kick: → → s→ + CE
Quick Turn:
← + CE + CD (vira de costas para o oponente)
Turning Uppercut: enquanto estiver de costas, SD
Backfist: enquanto estiver de costas, SE ou s↓ + SE
Back Handspring Kicks: enquanto estiver de costas, CE + CD (3 vezes)
Turning Foot Sweep, Jumping Hook Kick: enquanto estiver de costas, s↓ + CD CD
Quick Drop: ↓ + CE + CD (deita no chão)
Turn Over: deitado com o rosto para cima, s↓ SE
Turn Over Back: deitado com o rosto para baixo, SE
Kangaroo Kick: deitado com o rosto para cima e a cabeça na direção do oponente, CE + CD ou CE CD
Quick Rise: deitado com o rosto para cima e os pés na direção do oponente, CE + CD
Wild Kick Combo: deitado com o rosto para baixo e a cabeça na direção do oponente, CD rCE
Bingers Kick, Ninja Kick: deitado com o rosto para baixo e os pés na direção do oponente, CD rCE ou CE rCD
Step-In Crescent, 2 Punches, Kick: → N + CD SE SD CE
Step-In Crescent, 2 punches, Kicks: s→ + CD SE SD (SE ou CD)
Foot Sweep, Jumping Hook Kick: ↙ + CD CD
Dropping Ankle Kick, Rolling Kicks: CD rCD CE CE
Running Punches, Kicks: → N + SE SD SE SD (CE ou CD)
Charging Crescent, Front Kick: → N + CE (CD ou s↓ + CD)
Phoenix Kick: ← + SE + CD (CD ou CE [CE CE CE] CD) (i)



MARSHALL LAW

TÉCNICAS ESPECIAIS

Dragon Fall:
logo depois de SD + CD SE SD SE + SD (perto)
Dragon Knee: → → + CE + CD (perto)
Left Fist Flurry: s→ SE SE SE SE SE
Double Knuckle: SE SD SD
Dragon Knuckle Combo: s→ + SD SD SD
Left Fist Flurry, Dragon Knuckle:
s→ SE [SE SE SE] SD SD SD
3 High Kicks: (↓ + CE ou CE) [CE] (s→ + CE ou CE CD)
Dragon Slash: → → s→ + CE
High Flip Kick: c↓ (s↖ ou s↑ ou s↗) + (CD ou CE + CD)
Low Flip Kick: c↓ (↖ ou ↑ ou ↗) + CD
Double Flip Kicks: CE + CD CE
High Kick, Flip Kick: CD s↑ + CE
Front Kick, Flip Kick: (↑ ou N ou s↓ ou m) + CE CD
Side Kick, Flip Kick: (s↓ ou ↘ ou m) + CD CE
Lowpunch, Flipkick: ↓ + SD CE
Dragon's Tail: ↙ + CD
Spinning Kick Combo: CD CE CD
Dragon Fang: ↙ + SE + SD (i) [para cancelar, ↑ ↑]

MICHELLE CHANG

TÉCNICAS ESPECIAIS

Nelson Suplex: ↘ + SE + SD (perto)
Rushing Uppercut: → + SE
Catapult Combo: SE rSE SE ou ↘ + SE SE
Back Leg Sweep: s↓ ↘ + CD CE
Side Spin: CE + CD
Death Push, Hits: (↘ + SD ou SE rSD) SE ou CE ou CD
Double Strike: SE + SD
Front Leg High Kick: ↓ + CD (CD ou s↓ + CD ou SE)
Catapult, Sweep, Bow Leg: (SE ou SE rSE ou ↘ + SE) CD CE
Kick, Leg Sweep, High Kick: [CD] ↓ + CD (CD ou s↓ + CD ou SE)
Dashing Left Elbow: → → + SE rCD
Dashing Punch: ↓ ↘ + SE
Dashing Right Elbow: s↓ ↘ + SD
Death Push, Punt Kick, Uppercut: SD + CE SE
Obs: Os golpes abaixo também podem ser iniciados por CE rSD
Slice Uppercut, Elbow: m + SD SD
Slice Uppercut, Catapult Combo: m + SD SE SE
Slice Uppercut, Sweep, Hits: m + SD CD (CD ou s↓ + CD ou SE)
Slice Uppercut, Club Fist, Sweep, Bow Leg: m + SD SE CD CE
Blue Sky Cannon: m + CD
Earthquake Stomp: ↗ + CE + CD
Rear Sneak, German Suplex: SD ← SE + SD
Jumping kick: → → s→ + CE
Heaven Cannon: → + SE + CD (i)

NINA WILLIAMS

ARREMESSOS MÚLTIPLOS

Neck Throw: s→ + SE + CE
Embracing Elbow Strike: ↘ ↘ + SE
Faça todas as seqüências seguidamente.
Lifting Toss: SD + CD
Falling Elbow: durante o Lifting Toss SE SD SE
Arm Lock: durante o Falling Elbow: SD SE CE
Palm Grab: ↓ ↘ → N + SE + SD
Neck Cutter, Arm Bar: durante o Palm Grab, CE CD CE SE + SD {SE + SD}
Standing Reverse Arm Lock: durante o Palm Grab, SE CE SD SE {SE + CE}
Rear Gatelatch Falconwing Squeeze: durante o Standing, CE SE CD SE + SD SE + SD
Falling Reverse Arm Lock: durante o Standing, SD SE CE CD SE + SD
Knee Bash-Neck Snap: durante o Palm Grab, SD CE CD SD SD {SD + CD}
Falling Neck Snap: durante o Knee Bash, SE CE + CD SE SD SE + SD
Crab Claw: ↓ ↘ → + CE + CD
Arm Bar: durante o Crab Claw, CE + CD CE CD SE + SD
Achilles Tendon Lock: durante o Crab Claw, CE + CD CD SD SE + SD
Knee Cross Lock: durante o Achilles, CE SE CD SD + CD
Rolling Achilles Tendon Lock: durante o Achilles, SE CE SD + CD CE + CD SE + SD
Obs: O Achilles Tendon Lock pode ser feito também com o comando (→ → s→ + CE ou, enquanto estiver correndo, CE)

TÉCNICAS ESPECIAIS

Double-Palm: s→ ou → → + SE + SD
Punches, Double-Palm: SE SD SE SD → + SE + SD
Kneeling Kick: → → + CD
Bone Cutter: → → s→ + CE
Downward Chop: ← + SE
Fore Arm Chop: ← + SD
High Kick, Lowkick, Hits: CE CE (SD ou CD ou s↓ + CD)
Falling Ankle Kick: ↙ + CD CE
Lowkick, Spinning Chop: ↓ + CD SE
Frozen Kick: ↓ + SD rCD
Lowkick, Uppercut: ↓ + CE (SD ou CD)
Punches, Jumping Kick: (↘ + CE ou SE ou ↘ + SE) SD s↗ + CE
Punches, Lowkick: (↘ + CE ou ↘ + SE ou SE) SD s↓ + CE (SD ou CD)
Triple Smash: (↘ + CE ou ↘ + SE ou SE) SD (CD ou CE)
Spark Combo: (↘ + CE ou ↘ + SE ou SE) SD SE CD
Head Ringer: (↘ + CE ou CE) CD
Rapid Kick Combo: ↘ + CE CE CE (CE ou CD)
Rapid Combo, Two Punches, Double Palm: ↘ + CE [CE CE] SE SD → + SE + SD
Chiveulers Kick: ↓ ↙ + CE
Hunting Kicks: ↗ + CD CE CD
Hunting Swan: ↙ + SE + SD [↑ ↑ cancela] (i)
Attack Reversal: ← + SE + CD ou SD + CE

PAUL PHOENIX

ARREMESSO MÚLTIPLO

Stomach Throw: SE + CE s←
Shoulder Ram: → → + SE + SD
Striking Shiho-Nage: ↘ + SE + SD
Para executar a seqüência de arremessos 1,3, antes que Paul dê o terceiro soco, entre com o restante do comando muito rapidamente
1 - Ultimate Tackle: ↙ + SE + SD {SD + CD}
2 - Mounted Punches:
durante o Tackle, SE SD SE SD SE
3 - Ultimate Punishment: durante o Tackle s↓ + SD SE SE N + CD SE SE + SD
Ultimate Escape: se o oponente tentar acertá-lo durante o Tackle {SE + SD}

TÉCNICAS ESPECIAIS

P-K Combo: SD (CE ou s↓ + CE)
Reverse Punch, Lowkick Combo: SE s↓ + CD
Double Jumpkick: ↗ + CE CD
Somersault Kick: → → + CD
Hits Jumpkick:
→ → + CE CD (CD ou s→ + CD ou s↓ + CD)
Death Fist: ↓ ↘ → + SD
Tile Splitter: ↓ + SE (SD ou CD SD)
Falling Leaf Combo: ↓ + CD SD
Stone Splitter:
com o oponente no chão, ↓ + SD
Flash Elbow: → → + SD
Ducking Dash: ↓ ↘ →
Elbow Strike, Death Fist:
s↓ ↘ + SD (SE ou SD)
Super Death Fist: ← + SE + SD (i)
Attack Reversal: ← + SE + CE ou SD + CD

YOSHIMITSU

TÉCNICAS ESPECIAIS

Missile Press: ↓ ↙ ← + SE + SD (perto)
Punch-Kick Combo: SD (CE ou s↓ + CE)
Lightning Kick[s]: CE CD
Jumping Knee: → → + CD
Flipping Stomp: ↗ + CE + CD
Spiral Launch: → → + CE + CD
Spiral Dive:
durante o Spiral Launch, SE + SD
Kangaroo Kick: durante o Spiral Dive, CE + CD
Spinning Hilt Strikes: s← + SE (6 vezes)
Spinning Leg Sweeps: s↙ + CE (5 vezes)
Falling Tree Kick:
durante o Spinning Lee Sweeps, s→ + CD
Spinning Fist Strikes: s↙ + SD (5 vezes)
Spinning Sweep: s↓ ↘ + CE
Teleport: s← + CE + CD (6 vezes)
Sit Down: ↓ + CE + CD (→ ou ←, Teleport. N para recarregar a energia)
Kangaroo Kick: CD rCE
High Kicks: CD CD CD
Backfist: s→ + SD
Fake Suicide: → s→ + SE + CD N
Turning Suicide: → s→ + SE + CD (i)
Standing Suicide: ↓ + SE + CD (i)
Samurai Cutter: s↓ ↙ ← + SE (i)
Helicopter Stomp: s↗ + SE + SD ↓ (i)
Shoulder Cut: ↙ + SE (i)
Charging Shoulder Cut: ↙ + SE s↙ SE (i)
Sword Thrust: ← ← + SE (i)
Saw Blade: ← ← + SE SE (i)

TEKKEN 2

Para selecioná-los, termine o jogo com qualquer lutador em qualquer nível de dificuldade. Devil, Angel ou Kazuya aparecem automaticamente depois de descobrir os dez lutadores secretos normais. Para jogar com Alex ou Roger, depois de descobrir todos os personagens comuns, jogue com Nina no nível normal e com dois rounds (como se tivesse acabado de ligar o console). Se Alex ou Roger for seu terceiro oponente, eles serão selecionáveis.

ANNA WILLIAMS

ARREMESSOS MÚLTIPLOS

Neck Throw: s→ + SE + CE
Embracing Elbow Strike: ↘ ↘ + SE
Palm Grab: ↓ ↘ → N + SE + SD
Reaping Arm Bar: durante o Palm Grab, CE CD CE SE + SD {SE + SD}
Standing Reverse Arm Lock: durante o Palm Grab, SE CE SD SE {SE + CE}
Rear Gatelatch Falcon-Wing Squeeze: durante o Standing Reverse, CE SE CD SE + SD SE + SD
Falling Reverse Arm Lock: durante o Standing Reverse, SD SE CE CD SE + SD
Gatelatch Throw: durante o Standing Reverse, SD CE SE + SD CE + CD SE + SD
Standing Cross Lock: durante o Palm Grab, SE + CE CD SE + SD {SD + CD}
Arm Break, Rear Cross Lock: durante o Standing Cross Lock, SE + SD CD CE SE + SD SE + SD SE + SD

TÉCNICAS ESPECIAIS

Double-Palm: s→ ou → → + SE + SD
Kneeling Kick: → → + CD
Cold Blade: s↓ ↘ + SD
Cat Thrust: s↓ → + SE
Right Hand Stab: s↓ → + SD
Bone Cutter: → → s→ + CE
Cross Cut Saw: ← + SE SE SE
Flip Kick Low: c↓ (↖ ou ↑ ou ↗) + CD
Flip Kick High: c↓ (s↖ ou s↑ ou s↗) + CD
Rib Kick Combo: ↓ + (SE ou SD) rCD
High Kick, Lowkick: CD CE
P-K Combo: SD (CE ou CD)
P-lowkick Combos: (SD s↓ + CE ou SE CD)
Low Kick, Uppercut: ↓ + CE SD
Lock Kick, Back Spinning Chop: ↓ + CD SE
Combo Punches, Sweep: (SE ou ↘ + SE) SE SD SE CD
Uppercut+Punch, Kick: (SE ou ↘ + SE) SD CD
Head Ringer: (↓ ou ↘ ou N) + CE CD
Rapid Kick Combos: ↘ + CE [CE CE] (CD ou SE SD)
Swan Combos: ↘ + CE SD (CE ou s↓ + CE ou CD)
Hunting Kicks: ↗ + CD CE CD
Bloody Scissors: ↓ + SE + SD (i)
Hunting Swan: ↙ + SE + SD [para cancelar, ↑ ↑] (i)
Attack Reversal: ← + (SE + CD ou SD + CE)

ARMOR KING

TÉCNICAS ESPECIAIS

Steiner Screwdriver: SD + CD ↓ ↓ s↓ + SE + SD (perto)
DDT: ↙ ↙ + SE + SD (perto)
Tombstone Piledriver: ↙ → + SE + SD (perto)
Jaguar Driver: ↓ ↘ → + SE (perto)
Giant Swing: → ← ↙ ↓ ↘ → + SE (perto)
Combo, Uppercut: SE SD SE
Ali Kick: (s↓ ↘ + CD ou ↓ + CE + CD) CD CD CD CD
Middle Smash: → → + SD
Flying Cross Chop: → → + SE + SD
Jail Kick: → → + CD
Drop Kick: CE + CD
Satellite Drop Kick: → → s→ + CE + CD
Dynamite Uppercut: s↓ ↘ + SD
Knuckle Bomb: (→ ou ↗) + SE + SD
Jump-In Knuckle Bomb: (↑ ou ↗) N + SE + SD
Low jab, Uppercut: ↓ + SE rSD
Stomach Smash: → → N + SD (deixa o oponente tonto no contra-ataque)
Jumping Ali-Kick: (↗ ou ↑) N + CE + CD CD CD CD
Elbow Drop: (s↖ ou s↑ ou s↗) + SD + CD
Double Knee Drop: (s↑ ou s↗) + CE + CD
Frankensteiner: ↘ + CE + CD (arremessa quando feito perto do oponente)
Black Smash: → N ↓ ↘ + SD
Dark Smash: → N ↓ ↘ + SE
Straight Arrow: ← + SE + CD
Black Shoulder: → + SE + CD
Super Knuckle Bomb: ↗ + SE + SD s↓ (i)
Jump-In Super Knuckle Bomb: ↗ ou ↑ N + SE + SD s↓ (i)
Jump-In Moon Drop: ↗ ou ↑ N + SE +CD (i)

KUMA

TÉCNICAS ESPECIAIS

Bear Bites: s→ + SD + CD (perto)
Bear Heaven Cannon: → + SE SE SE
Spring Hammer Punch: no chão s↓ + SE + SD
Elbow, Uppercut: SD SE SD
Bear Punch Combo: SE SE SE
Bear Knuckle: [m +] SE + SD SE + SD
Bear Swing: s↘ SD (SE SD ou s→ + SE ou s↓ + SE)
Bear Swing Rush: s↘ SE SD (SE ou s→ + SE ou s↓ + SE)
Uppercut Rush: s↘ + SE SD SE SD ou s↘ + SD SE SD SE
Megaton Claw: ← ↙ ↓ ↘ + SD
Bear Scissors: → → + SE + SD
Hip Press: ↗ + CE + CD
Wild Swing: s↓ ↘ + SE SD SE SE
Bear Rush: s↓ SE SE SE SD (SE ou s→ + SE ou s↓ + SE)
Sit Down: CE + CD
Bloody Claws: sentado SE SD SE SD
Salmon Hunter: ← → + SD + CE
Terrible Claw: ← + SE + SD (i)
Rolling Bear: durante o Terrible Claw, → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗

BAEK DOO SAN

TÉCNICAS ESPECIAIS

Cobra Bite: → → + SD (perto)
Swordfish Throw: ↙ + SE + CE (perto)
Backfist: → + SD
Jab and Straight: SE SD
Right Punch and Backfist: SD SD
Wing Blade: → N ↓ ↘ + CE
Break Blade: CE CD CE
Butterfly Combos: CE CE CE (CD ou s↓ + CD)
Black Widow Combo: CE CE CD CD CE
Mantis Combo: CE CE CD CD CD CE
Baek's Rush Combos: ↓ + CD CE CE (CE ou s↓ + CE)
Flaming Hawk: m + CD CD CD CE
Albatross Combo: m + CD CD CE
Snake Combos: ↓ + CE CE (CE ou s↓ + CE)
Wave Needle: m + CE CE CD
Heat Distraction: m + CE CD CD CE
Hurricane Distraction: m + CE CD CD CD CE
Knife Heel: → + CD CE
Triple Threat: → + CD CD CE
Axe Kick: → → + CE
Hammer Heel: → s→ + CD
Killing Blade: → → s→ + CE
Hunting Hawk: ↗ + CE CD CE
Flamingo: ← ← + CE N (a partir deste golpe, execute os demais)
Flamingo Movement: s← ou s→
Flamingo Cutting Heel: CE ou s← + CE ou ↓ + CE
Flamingo Wave: CE CE CD
Flamingo Distraction: CE CD CD CE
Flamingo Distraction, Hurricane: CE CD CD CD CE
Heel Explosion: ↙ + CE + CD (i)

LEE CHAOLAN

TÉCNICAS ESPECIAIS

Knee Bash: → → + CE + CD (perto)
Double Knuckle: SE SD SD
Punch Combo: s→ SE [SE SE SE] SD SD SD
Blazing Kick: ↓ ↙ + CD
High Flipkick: c↓ (s↖ ou s↑ ou s↗) + (CD ou CE + CD)
Low Flipkick: s↓ (↖ ou ↑ ou ↗) + CD
Feint Kickflip: s↓ (↖ ou ↑ ou ↗)
Spinning Kick Combo: CD CE CD
Left Fist Flurry: SE SE SE SE SE
Dragon Knuckle Combo: s→ + SD SD SD
3 High Kicks: CE CE CE
High Kick, Flip Kick: CD ↑ + CE
Dropping Slide Kick: → → + CE + CD
Lowkick, High Kick: s↓ + CD CD CE CD
Razor Edge Combo: s↓ + CD CD CD CD
Heel Drop: → → + CE
Back Handspring: ← ← N + CE + CD
Shredder Combo: → → N + CE CD (CD ou s→ + CD ou s↓ + SD)
Infinite Kick Combo: m + CE CE s↓ + CE CE... (você pode alternar o direcional para ↑ ou para ↓ enquanto detona o botão)
Silver Cyclone: ↓ + CE + CD (i)
Silver Fang: ↙ + SE + SD (i) [↑ ↑ cancela]

BRUCE IRVIN

AREEMESSOS MÚLTIPLOS

Para executar os arremessos 1,2 entre com os comandos seguidamente. Para executar os arremessos 1,3,4,5 entre com os comandos dos dois primeiros 1 e 3 seguidamente. Quando Bruce estiver para acertar a primeira joelhada faça o comando 4 e quando ele acertar a segunda faça o comando 5

1 - Embracing Right Knee:
→ ↓ ↘ + SE + SD + CD
2 - Tumblweed:
durante o Embrancing, SE + SD SE + SD SE + SD
3 - Left Knee:
durante o Embrancing, CE SE + SD + CE
4 - Turning Knee:
durante o Left Knee, SE CE SE + SD + CD
5 - Jumping Knee Kick: durante o Turning Knee, SD CD SE SE + SD + CE

TÉCNICAS ESPECIAIS

Bazooka Leg: → s→ + CD
Slice Knee: → → + CE
Slice Elbow: → + SE + SD
Sledgehammer: SE + SD
Handspring Escape: ← ← N + CE + CD CD
Cyclone Edge, Tornado Uppercut: ↘ + CE SE
Sniper Slash: → → s→ + CE
Step-In Middle Kick: ↘ + CE + CD
Double Facebreaker: ↘ + SE SD
Triple Kick Combo: → + CD CE CD
4-Punch Combo: SE SD SE SD
Quick Kicks: CE CE
Side Low & Side High Kick: ↓ + CE + CD CE
Triple Sock Combo: s→ + SE SD SE
Combo Punch, Kick: SE SD (CE ou s↓ + CD ou s→ + CD ou CD)
Triple Knee: ← + CD CE (CD ou s↓ + CD)
Gatling Combo: CE SD SE CD
Stopping Kick, Knee: ← + CE CD
Stopping Kick, Feint Straight: ← + CE SD
Southern Cross Combo: SE CD CE
Sidewinder: ← + SD + CE (i)

KAZUYA MISHIMA

TÉCNICAS ESPECIAIS

Headbutt: → → + SE + SD (perto)
Ultimate Tackle:
(↓ ou ↙ ou ↘) + SE + SD {SD + CD} (perto)
Mounted Punches:
durante o Tackle, SD SE SD SE SD
Flying Kick: → → s→ + CE
Right Axe Kick: → + CD
Double Axe Kick: m + CD CD
Rushing Punch Combo: SE SE SD
Flipkick: CD rCE
Backfist Combo: [SE] SD SD
Double Uppercuts: ↘ + SE SD
Left Axe Kick: → → + CE
Power Uppercut: (→ N ↓ ↘ ou → N ↘) + SD
Dragon Punch: (→ N ↓ ↘ ou → N ↘) + SE (CE ou CD)
Hell Sweeps: (→ N ↓ ↘ ou → N s↘) + CD CD
Jumpkick, Two Sweeps, Sidekick: ↗ + CD CD CD CD
Hell Sweeps: ↘ + CD CD
Gut Punch: m + SD
Sidestep: → N
Spinning Dragon Punch: (s← ou ←) + SE + CD (i)

GANRYU

TÉCNICAS ESPECIAIS

Lifting Toss: s→ + SD + CD (perto)
Jaw Breaker: → s→ + SD + CE (perto)
Spring Hammer Punch: no chão, s↓ + SE + SD
Thigh Quake: ↓ + CD
Ganryu's Combo: SE SE SE
Double Uppercut, Hammer: [m +] SE + SD SE + SD
Nodowa Combo: s↘ (SE SD SE ou SD SE SD)
Megaton Palm: ← ↙ ↓ ↘ + SD
Megaton Float: ← ↙ ↓ ↘ + SE
Scissors: → → + SE + SD
Hip Press: ↗ + CE + CD
Wild Swing, Backfist: s↓ ↘ + SE SD SE SE
Kabuki Palm: ↓ + SD SD SD...
Thunder Palm: ↘ + SD + CE
Palm Lift: s↓ SE + SD
Sumo Rush: s↓ SE SE SE SD (→ ou ↘ ou ↓) + SE
Punch, Elbow: s→ SD SE
Devil Thrusts: → + SE SD SE SD SE SD SE SD ou SD SE SD SE SD SE SD SE
Uppercut, Devil Thrusts: ↘ + SD SE SD SE SD SE
Giant Tackle: ← + SE + SD (i)

KUNIMITSU

TÉCNICAS ESPECIAIS

Hip Lock: ↙ + SE + CE (perto)
Spiral Punch: s→ + SD
Spiral Launch, Spiral Dive: →→+CE+CD SE+ SD
Spinning Hilt Strikes: s← + SE (6 vezes)
Spinning Leg Sweeps: s↙ + CE (5 vezes)
Falling Tree Kick: durante o Spinning Leg s→ + CD
High Kicks: CD CD CD
Flipping Stomp: ↗ + CE + CD
Jumping Knee: → → + CD
Lightning Kick: CE + CD
Spinning Sweep: s↓ ↘ + CE
Punch, Kick: SD (CE ou s↓ + CE)
Kunai Stab: ↙ + SD (i)
Kunai Murder: ← + SD (i)
Kunai Advance: → → N + SD (i)

WANG JINREY

TÉCNICAS ESPECIAIS

Whirlwind Throw: ↘ + SE + CE + CD (perto)
Waning Moon: ↘ ↘ + SD + CD (perto)
Death Fist: ↓ ↘ → + SD
Catapult Combo: SE rSE SE ou ↘ + SE SE
Front Leg Sweep: [CD] ↓ + CD (SE ou CD ou s↓ + CD)
Sky Cannon: m + CD
Jumping Kick: → → s→ + CE
Earthquake Stomp: s↗ + CE + CD
Slice Uppercut, Catapult Combo: m + SD SE SE
Double Strike: (s→ ou → →) SE + SD
Death Push, Big Punch: ↘ + SD SE
Rear Sneak, German Suplex: SD ← SE + SD
Back Leg Sweep: s↓ ↘ + CD CE
Lunging Double Fist: ↘ + SE + SD
Right Front Strike: → + SD
Heaven Cannon: ← ← + SE (i)
Indigo Punch: ← + SE + SD (i)
Attack Reversal: ← + SE + CE ou SD + CD

DEVIL OU ANGEL KAZUYA

TÉCNICAS ESPECIAIS

Headbutt: → → + SE + SD (perto)
Jumpkick, Sweep: ↗ + CD CD
Dragon Punch: → N ↓ ↘ + SE
Power Uppercut: → N ↓ ↘ + SD
Hell Sweeps: → N ↓ s↘ + CD CD
Jumping Side Kick: → → s→ + CE
Left Axe Kick: → → + CE
Right Axe Kick: → + CD
Flipkick: CD rCE
Double Axe Kick: m + CD CD
Double Uppercuts: ↘ + SE SD
Backfist Combo: SE SD SD
Punch Combo: SE SE SD
Ground Laser: SE + SD (i)
Air Laser: CE + CD (i)

CABEÇÃO

Depois de ter pego todos os personagens secretos, basta selecionar qualquer lutador com o botão select pressionado. Você pode fazer esta dica duas vezes, aumentando ainda mais o seu personagem

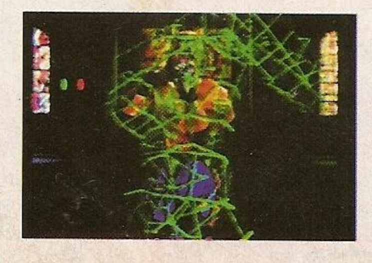




VISÃO EM PRIMEIRA PESSOA

Depois de pegar todos os personagens secretos, selecione qualquer lutador com os botões L1 e L2 presionados





ALEX/ROGER

TÉCNICAS ESPECIAIS

Jaguar Driver: ↓ ↘ → + SE (perto)
DDT: ↙ ↙ + SE + SD (perto)
Tombstone Piledriver: ↙ → + SE + SD (perto)
Giant Swing: → ← ↙ ↓ ↘ → + SE (perto)
Combo Uppercut: SE SD SE
Low jab, Uppercut: s↓ + SE rN + SD
Ali Kick(s): (↓ + CE + CD ou s↓ ↘ + CD) CD CD CD CD
Middle Smash: → → + SD
Flying Cross Chop: → → + SE + SD
Jail Kick: → → + CD
Delayed Drop Kick: CE + CD
Satellite Drop Kick: → → s→ + CE + CD
Dynamite Uppercut: s↓ ↘ + SD
Knuckle Bomb: (↗ ou →) + SE + SD
Stomach Smash: → → N + SD (deixa o oponente tonto no contra-ataque)
Elbow Drop: (s↖ ou s↑ ou s↗) + SD + CD
Double Knee Drop: (s↑ ou s↗) + CE + CD
Frankensteiner: ↘ + CE + CD (arremessa quando feito perto do oponente)
Animal Uppercut: → N ↓ ↘ + SE
Tail Cutter: ↙ + CE
Animal Kick, Animal Kick Rush: ↙ + CD [SE] CE CD CE CD
Falling Kick, Animal Kick Rush: ← + CE + CD [SE] CE CD CE CD
Animal Punch Rush, Rolling Punch: → s→ + SE SD SE SD SE
Rolling Punch: → N + SE
Animal Gigaton Punch: ← + SE (i)

PROTOTYPE JACK

TÉCNICAS ESPECIAIS

Gigaton Punch: durante o SD + CD ← ↙ ↓ ↘ + SD (perto)
Slap Down: ↙ + SD + CE (perto)
Spring Hammer Punch: no chão, s↓ SE + SD
Straight Punch, Elbow, Uppercut: SD SE SD
Hammer Combo: SE SE SE
Machine Gun Knuckle: ↙ + SE SE SE SD
Hammer Knuckle: [m +] SE + SD SE + SD
Knuckle Swings: s↘ SD (SE SD ou s→ + SE ou s↓ + SE)
Knuckle Swings: s↘ SE SD (SE ou s→ + SE ou s↓ + SE)
Megaton Punch: ← ↙ ↓ ↘ + SD
Power Scissors: → + SE + SD
Wild Swing: s↓ ↘ + SE SD SE SE
Hip Press: ↗ + CE + CD
Sit Down: ↓ + CE + CD
Blade Fan: sentado, SE SD SE SD ou SD SE SD SE
Exploder: ← ↙ ↓ ↘ + SE
Blast Combo: ↓ + SE SD
Long Hammer: s↓ SE SE SE SD (SE ou s→ + SE ou ↓ + SE)
Uppercut Rush: s↘ + SE SD SE SD ou SD SE SD SE
Head Slide: s→ + CE + CD
Gigaton Punch: ← ↙ ↓ ↘ → N [→ ↗ ↑ ↖ ← ↙ ↓ ↘ → 4 vezes para contagem de 1 a 5 do personagem] + SE para atacar (indenfensável depois da contagem acima de 2)
Dive Bomber: CE + CD (i)
Dark Cutter: → + CD rSE (i)

Nº1 JÁ NAS BANCAS

COLEÇÃO
AMIGOS DA FLORESTA

FOTOS INCRÍVEIS.
CURIOSIDADES.
JOGOS E DICAS.







ESTA COLEÇÃO É O BICHO!





Parte da renda destinada a
SPZ - Sociedade Paulista de Zoológicos

REVISTIM!
ANO 3 - Nº 26
JULHO - 96

O supermercado da informática

Fenasoft mostra lançamentos e promoções

De 15 a 20 de julho, o mundo da informática vai estar voltado mais uma vez para o Anhembi, em São Paulo. Lá será realizada a 10ª Fenasoft, evento que reúne lançamentos de computadores, jogos em CD-ROM e muitas ofertas. Nesse décimo ano, a feira deve transformar o Anhembi num grande supermercado de informática. Além de fabricantes e revendedores de micros, periféricos e softwares, estarão participando da Fenasoft hipermercados e lojas de eletrodomésticos como Extra, Arapuã, Casa Centro e Ponto Frio.

Com um estande de 600 m², a Apple Computer Brasil vai mostrar toda a sua linha de produtos para Macintosh. A grande promoção será o Performa 5215 CD, um computador multimídia que integra funções de secretária eletrônica e telefone viva voz. O modelo usa processador PowerPC 603/75 MHz e tem 8 MB de memória, disco rígido de 1 GB, placa fax/modem, monitor de 15 polegadas e 18 aplicativos. O design é elegante, em cor platinada, e ocupa pouco espaço. Ele será vendido por menos de R$ 2.200,00 (o preço normal é R$ 2.799,00) e o pagamento poderá ser parcelado em até 13 vezes. A impressora colorida jato de tinta Color StyleWriter 2500, também estará em promoção, com preço inferior a R$ 750,00.



Newton 130: bloco de anotações eletrônico

Performa 5215 CD: desconto de R$ 600,00

Outra atração da Apple será a nova versão do Newton, um PDA (Assistente Pessoal Digital). O Newton funciona como uma espécie de bloco de anotações eletrônico e custa R$ 1.300,00. Ele pode ser carregado no bolso e serve para armazenar textos, podendo ser conectado a computadores pessoais. A novidade é o fundo de tela iluminado (backlight), que permite seu uso mesmo em ambientes escuros.

Os viciados em jogos para PC também não terão do que reclamar. Além de uma série de jogos, quem for ao Anhembi poderá conhecer três modelos de joysticks para PC da Suncon, que serão lançados pela Magnahome. O mais

invocado é o *F-15E Talon*, preto e tipo manche, com 12 botões que podem ser configurados conforme o game. Numa corrida de carros, por exemplo, é possível definir botões para mudança de marcha ou visualização das laterais da pista. Ele vai custar R$ 169,00.

O segundo modelo é o *My First Joystick*, ideal para crianças de seis a dez anos. É um *joystick* tipo Atari, todo colorido e com três botões de tiro, desenvolvido para mãos pequenas. O terceiro lançamento é o *AXYS*, o primeiro *joystick* analógico da Suncon, que tem base removível, para dar mais apoio ao pulso do jogador, e três botões de tiro. O preço do My First Joystick será R$ 26,00, enquanto o *AXYS* será vendido a R$ 32,00. A Magnahome também mostrará uma série de jogos e títulos multimídia, mas os destaques deverão ser os games de aventura *Frankenstein* e *Angel Devoid*.

A Microsoft estará apresentando três jogos de ação da sua linha Home. O *Return of Arcade* reúne quatro jogos antigos. O *Flight Simulator*, tradicional simulador de vôo, ganha versão em português. E o terceiro título é o *Close Combat*, game de estratégia com ação de guerra. Esses e outros produtos da linha Home serão vendidos numa mini-loja da *Plug&Use* instalada no estande da Microsoft.

Seis jogos serão as atrações da BraSoft. Três deles se candidatam a repetir o sucesso do *Full Throttle* na feira de 95: o game de ação *Duke Nukem 3D*, o jogo de estratégia com belas imagens, *Warcraft 2* e o conhecido *Gabriel Knight II*, agora legendado em português e com um livro de dicas. Os outros três títulos são da LucasArts. Os jogos *Mortimer* e *AfterLife*, lançados por aqui quase simultaneamente ao lançamento americano, e *Indiana Jones and his Desktop Adventure*.


Warcraft 2: lançamento da BraSoft



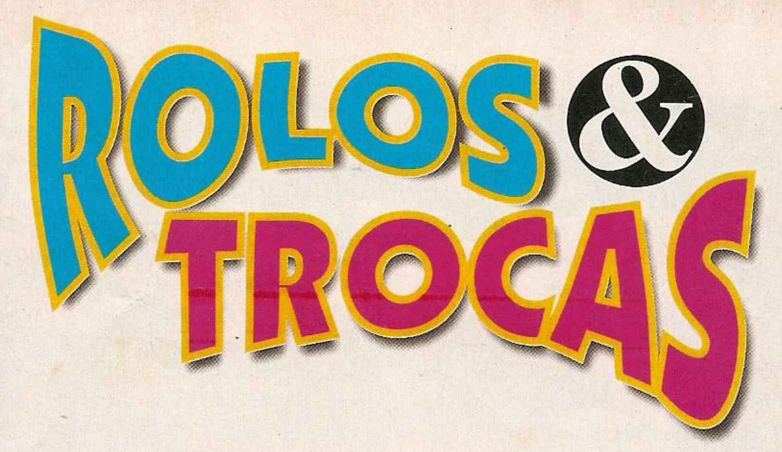
Return of Arcade: coletânea da Microsoft

A Tec Toy vai apresentar novos títulos de jogos para PC e para o Sega Saturn. Para jogar no micro, o game *Deathkings of the Dark Citadel*, continuação do *Hexen*, promete muita ação. Outra opção é o simulador de combate *Terra Nova: Strike Force Centauri*. Para quem gosta de aventura, o *Rayman* é uma boa dica. Quanto aos jogos para o Saturn, a empresa adiantou que haverá novidades, mas os nomes dos títulos ainda não haviam sido definidos. E até a Capcom resolveu embarcar na onda do CD-ROM para computador. Segundo Ron Czerny, vice-presidente da Romstar, serão mostrados na feira cinco títulos da empresa nesse formato, como *Mega Man X* e *Super Street Fighter II Turbo*.


Megaman X: agora em CD-ROM

Os ingressos para a Fenasoft custarão R$ 30,00. Menores de 16 anos, apenas acompanhados pelos pais. A feira estará aberta ao público de terça a sexta-feira, das 14 às 22 horas, e no sábado, das 10 às 22 horas. O telefone de informações é (011) 815-4011. ■

ROLO
VENDA
COMPRA



ALAGOAS

V **NES** — com dois controles e um cartucho, por R$ 110,00. Aceito propostas. Daniel, tel (082) 320-2407, **Maceió.**

CEARÁ

R **Cartuchos Mega** — Sonic 1 e 4 por Landstalker ou ShadowRun e Zelda por Secret of Mana. Israel, tel (085) 348-0504, **Pacajus.**

DISTRITO FEDERAL

V **SNES** — com 4 cartuchos e dois controles, por R$ 200,00. Guilherme, tel (061) 346-7710, **Brasília.**

ESPÍRITO SANTO

R **Cartucho Game Boy** — Donkey Kong (japonês) por outro de helicóptero ou avião. Gilson, R. Alfredo Chaves, 214, BNH, CEP 29902-570, **Linhares.**

GOIÁS

R **Mega Drive** — com 5 cartuchos e dois controles de 6 botões, mais SNES com dois controles, por 3DO ou Neo Geo CD. Altamiro, tel (062) 291-4416, **Goiânia.**

MINAS GERAIS

V **SNES** — com 5 cartuchos, por R$ 450,00. Sérgio, tel (032) 746-1207, **Espera Feliz.**

PARAÍBA

C **Cartuchos Mega Drive** — Shining Force 1 e 2, Landstalker e Light Crusader. Peterson, tel (083) 335-1068, **Campina Grande.**

PARANÁ

R **V** **Cartuchos Mega Drive** — Mortal Kombat 1, Battletoads, Sonic 2 e outro com três jogos (futebol, vôlei e basquete). Também vendo por R$ 20,00 (cada). Eneri, tel (044) 32-1138, **Nova Londrina.**

PERNAMBUCO

V **SNES e Master System III** — completos, com diversos cartuchos de SNES e CDs do 3DO. Preço a combinar. Apenas para pessoas de Recife. Albino, tel (085) 231-7297, **Recife.**

RIO DE JANEIRO

V **Mega Drive** — com 9 cartuchos, dois controles (um de 6 botões), na caixa. Leonardo, tel (021) 719-7573, **Niterói.**

R **Cartuchos Mega Drive** — Mortal Kombat II, Troopers, Eternal Champions e SplaterHouse 3, por Fifa Soccer 95 e Streets of Rage 3. Pedro, R. Luci Peixoto, 26, quadra P, CEP 26315-440, **Queimados.**

R **Game Gear** — com dois cartuchos, por cartuchos Mega Drive (Golden Axe II, Spider Man ou outro de minha preferência). Macllen, tel (021) 376-5526, **Rio de Janeiro.**

R **Mega Drive III** — com 6 cartuchos, mouse e 2 controles de 6 botões (com turbo e slow-motion), por SNES com um cartucho e dois controles. Apenas para pessoas do Rio de Janeiro. Marcelo, tel (021) 596-9060, **Rio de Janeiro.**

V **R** **Cartucho Mega** — Drácula e Phantasy Star II, por R$ 50,00, ou troco por RPG. Pedro, tel (021) 285-5886, **Rio de Janeiro.**

R **V** **SNES** — com um controle e um cartucho, por Mega Drive III, com dois controles e um cartucho. Também vendo por R$ 230,00. Raquel, tel (021) 391-4942, **Rio de Janeiro.**

R **V** **Phantom System** — com 19 cartuchos. Preço a combinar. Também troco cards de basquete. Ligar entre 14:00h e 20:00h. Roberto, (021) 325-1064, **Rio de Janeiro.**

R **Cartuchos** — Earthworm Jim 2 por Choplifter 3 e Super Mario All Stars por Super Mario Kart. Wagner, tel (021) 260-4373, **Rio de Janeiro.**

RIO GRANDE DO SUL

R **Mega Drive** — com três controles e três cartuchos, por SNES. Troco também cartucho Runar e Sonic 2 por Sonic 3 ou 4. Luís Felipe Grinas, tel (051) 472-6188, **Canoas.**

V **R** **Atari** — com um controle e 5 cartuchos, por R$ 45,00, ou troco por International Superstar Soccer (SNES). Luiza, tel (055) 353-1212, **Guarani das Missões.**

SÃO PAULO

C **Cartuchos Mega Drive 32X** — Virtua Racing, entre outros. Rogério, tel (019) 248-3171, **Campinas.**

V **NES** — com dois cartuchos e um controle, por R$ 125,00. Rogério, tel (019) 872-3876, **Cosmóplis.**

V **R** **Mega Drive II** — com dois cartuchos e um controle, por R$ 150,00, ou troco por SNES com dois controles. Maurício, tel (011) 492-6981, **Cotia.**

R **Neo Geo CD** — com dois CDs, por Saturn. Fabrício, tel (011) 602-4215, **Guarulhos.**

R **V** **Mega Drive III** — com três controles e cartuchos, por Neo Geo CD. Fernando, tel (011) 495-5947, **Itapecerica.**

V **Mega Drive** — com um cartucho e dois controles de 6 botões, por R$ 210,00. Fausto ou Amaral, R. Andreotti, 456, CEP 13820-000, **Jaguariuna.**

R **Cartucho Mega Drive** — Phantasy Star IV por Beyond the Oasis. Leonardo, tel (0172) 245-1166, **José Bonifácio.**

V **R** **SNES** — com 2 controles (um turbo) e 8 cartuchos, ou troco por CDs do Saturn. Thiago, tel (017) 542-1539, **Novo Horizonte.**

V **Controle** — NES Max para Nintendo, na caixa, por R$ 20,00. Rodrigo, tel (011) 705-9659, **Osasco.**

V **Cartucho SNES** — World Soccer 94, original, na caixa,

Preencha todos os dados da ficha abaixo e envie para a revista VIDEO NEWS GAME - SEÇÃO ROLOS E TROCAS - R. Alice de Castro, 60 Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP.
O ANÚNCIO É GRATUITO!

NOME
END
BAIRRO CEP
TEL. - DDD CIDADE
ESTADO ANÚNCIO R V C

Atenção: resuma o anúncio e não deixe de preencher os itens DDD e CEP da sua cidade. Em ANÚNCIO marque com um X se é Rolo, Compra ou Venda.

ROLOS & TROCAS é um serviço gratuito prestado por VIDEO NEWS GAME a todos os seus leitores. A Sigla Editora Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios nem pelos negócios eventualmente realizados.

por R$ 45,00. Almir, tel (011) 457-8346, **São Bernardo do Campo.**

V **Mega Drive** — com dois controles (um para arcade), 6 cartuchos e transformador para 220, por R$ 275,00. Fernando, tel (0123) 33-2348, **São José dos Campos.**

V **SNES** — novo, com três cartuchos, por R$ 230,00. Alexandre, tel (011) 532-0536, **São Paulo.**

R **3DO** — com dois controles e 7 CDs, por um computador completo e em bom estado. Anderson, tel (011) 919-6939, **São Paulo.**

R V **Genesis** — com 8 cartuchos, mais Sega CD com 3 CDs e dois controles de 6 botões, por Saturn com dois CDs e dois controles. Também vendo por R$ 400,00. Cláudio, tel (011) 911-0796, **São Paulo.**

V R **Cartucho SNES** — World Heroes por R$ 30,00 ou troco por qualquer outro cartucho. Clodoaldo, tel (011) 911-4112. **São Paulo.**

V **Mega Drive I** — com 3 controles (dois de 6 botões) mais um Sega CD com um CD. Todos com manuais. Facilito em quatro vezes. Eduardo, tel (011) 227-5433 (ramal 233 ou 236), **São Paulo.**

V **SNES** — com dois controles turbo e um cartucho Top Gear. Eduardo, tel (011) 297-8495, **São Paulo.**

R **SNES** — com dois controles, 15 cartuchos e 3 minigames, por 3DO completo. Eduardo, tel (011) 944-4209, **São Paulo.**

C **Cartuchos Mega Drive** — Urban Strike, Pitfall, Pocahontas, Garfield, Pantera Cor-de-Rosa e The Humans. Também compro cartuchos para Mega 32X. Elaine, tel (011) 201-2659, **São Paulo.**

V **Master System II** — com 6 cartuchos e 2 controles, por R$ 150,00. Vendo também cartucho Street Fighter II (para Mega) por R$ 40,00. Até as 22:00h. Fernando, tel (011) 533-0407, **São Paulo.**

V **Mega Drive** — americano, com Sega CD, 32X e um Master System, com vários cartuchos, na caixa, por R$ 800,00. Giuliano, tel (011) 263-6970, **São Paulo.**

R V **Saturn** — com controle e um CD, mais SNES com dois controles e cartuchos. Ivani, tel (011) 875-8849, **São Paulo.**

R **Dynavision III** — com duplo encaixe, três controles turbo, uma pistola Dynacom e dez cartuchos (um com 400 jogos), por Mega Drive japonês, com dois controles e um cartucho. Jair Francisco, tel (011) 871-2513, **São Paulo.**

V R **NES** — com 7 cartuchos e um controle, por R$ 170,00, ou troco por SNES. José Henrique, tel (011) 856-2188, **São Paulo.**

R **3DO** — com 6 CDs, na caixa, por PlayStation ou Saturn. Pago diferença (no máximo R$ 50,00). José Renato, tel (011) 65-9140, **São Paulo.**

R **Cartucho SNES** — Mortal Kombat 2 e Super Street Fighter 2, por Final Fantasy III. Leandro, tel (011) 548-0204, **São Paulo.**

R **Mega Drive** — com um controle de 6 botões e três cartuchos, por SNES com um controle. Marcel, tel (011) 202-6034, **São Paulo.**

V **SNES** — com um controle e um cartucho, por R$ 250,00. Também vendo cartuchos. Marcos, tel (011) 829-8944, **São Paulo.**

R **CD de PlayStation** — NBA Live 96, por Wipeout ou outro de meu interesse. Matheus, tel (011) 289-5787, **São Paulo.**

R **Mega Drive e Sega CD** — com 4 controles, 11 cartuchos, um CD e Game Genie, por Saturn. Orlando, tel (011) 204-4804, **São Paulo.**

V R **Master System** — com controles e 5 cartuchos, por R$ 150,00, ou troco por 3 cartuchos de Mega Drive de meu interesse. Rafael, R. Prof. Castelo Branco, 370, CEP 03947-020, **São Paulo.**

V **Game Boy** — com dois cartuchos (Tetris e Mario Doctor) e fone de ouvido. Rodrigo, tel (011) 877-8865, **São Paulo.**

V **cartuchos SNES** — 4 cartuchos, por R$ 60,00. Rodrigo, tel (011) 681-9085, **São Paulo.**

V **SNES** — com 8 cartuchos e dois controles, por R$ 230,00. Sidney, tel (011) 608-5763, **São Paulo.**

V **SNES** — com dois controles e dois cartuchos, por R$ 180,00. Roberto, tel (0152) 22-3511, **Sorocaba.**

R **SNES** — com 12 cartuchos e dois controles, mais Mega Drive com 4 cartuchos e dois controles, por PlayStation, com um CD e dois controles. Pago diferença. Júlio César, tel (011) 415-9508, **Santo André.**

VOCÊ PRECISA ENTRAR NA INTERNET

ESCOLHA O PROVEDOR CERTO : U-NET

Se você está interessado em conhecer, acessar e navegar na Internet, a U-Net é a melhor opção para você.

A U-Net tem um link de alta velocidade (256 Kbps) e um perfeito equilíbrio entre o número de linhas disponíveis e a quantidade de usuários, o que elimina os congestionamentos de ligações.

A U-Net tem uma preocupação especial com o suporte aos clientes. Uma equipe voltada para orientar, dar dicas sobre a Rede e desenvolver novas aplicações e usos.

Assine com a U-Net e aproveite tudo que a Internet pode oferecer.

LIGUE GRÁTIS : 0800 146070

Web:http://www.u-netsys.com.br/





ESCREVA PARA O REVISTIM!
R. ALICE DE CASTRO, 60
VILA MARIANA - SÃO PAULO - SP
CEP 04015-903

MAS NÃO SE ESQUEÇA.
AO FAZER UMA PERGUNTA
SOBRE DETERMINADO
JOGO, COLOQUE O NOME
DO SISTEMA
(SNES, MEGA, PLAYSTATION,
SATURN...), CERTO?

VELOCIDADE MÁXIMA

Parabéns, a revista está muito legal. Gostaria de saber quando chega ao mercado a versão de The Need For Speed para Saturn.

Luís Fernando Ruiz
São Paulo, SP

Luís, segundo a Tec Toy, o lançamento do The Need for Speed para o Saturn está previsto para agosto, mas pode haver mudança de planos.

FALTA DE MEMÓRIA

Ao ler a Video News Game fiquei sabendo que para rodar o The King of Fighters 95 no Saturn é necessário um cartucho para expandir a memória, pois o aparelho não teria condições de reproduzir com fidelidade os gráficos do Neo Geo. Pensei que o Saturn pudesse rodar jogos com até 4.000 mega. Se ele não pode reproduzir um jogo de 250 mega, como se explica aquelas aberturas cinematográficas de Panzer Dragon e Street Fighter Movie?

Afrânio Luiz Cavallier Jr.
Rio de Janeiro, RJ

Calma, Afrânio. Não se desespere. Você está confundindo a capacidade de memória do CD com a capacidade de memória RAM do console. O Saturn pode rodar jogos com mais de 250 mega de memória, mas no caso do The King of Fighters 95, o cartucho de expansão é usado para aumentar a memória do sistema. Como a RAM do Saturn é menor que a do Neo Geo, o console teria que ler diretamente o CD para conseguir as informações do jogo, o que deixaria o processo muito lento. Com a expansão da memória, a plataforma pode jogar mais informações na RAM de uma só vez. Certo?

MUITA ROUPA

Estou indignado com o novo uniforme da Mai Shiranui no Fatal Fury 3 e Real Bout. Sou seu fã desde Fatal Fury 2 e achei uma sacanagem da SNK trocar o quimono antigo, que me deixava louco, por este vestido de freira.

Lucas Alves da Silva
São Paulo, SP

Parece que a Mai Shiranui está mexendo com a cabeça da galera. Primeiro pedem a dica para dar "balanço" nos seus seios (ed. 61) e agora o Lucas aparece com a história do quimono. A garota está com tudo...



SAMURAI E KING 96

Como faço para colocar sangue no Samurai Shodown 3 do Neo Geo CD? A SNK vai lançar o jogo The King of Fighters 96?

Luís Antônio
Rio de Janeiro, RJ

Para colocar sangue no Samurai Shodown 3, vá para a tela Vs. mode e aperte AB no primeiro controle e CB no segundo. Já o King of Fighters 96 dever sair em outubro, segundo a Neo Geo do Brasil.

SUGESTÕES

Parabéns pelo grande trabalho. O conteúdo da revista está nota 10. Mas, para ficar ainda melhor, tenho uma sugestão: vocês poderiam informar aos leitores se os jogos mencionados são japoneses ou americanos, seja com uma bandeira ou outro símbolo qualquer.

Herivelton Camilo Soares
Juiz de Fora, MG

Obrigado pelos elogios e pela sugestão. Fique tranqüilo que vamos colocar nos textos a procedência dos jogos.

DESAFIOS

Achamos um absurdo a mensagem da equipe Epileptic Players publicada na edição 59. Com somente cinco recordes, eles disseram que iriam detonar. Já ficamos com doze (ed. 46) e também apenas com um (ed. 50). As equipes Droid's, A.J.E. e o Dionísio disputam os recordes em harmonia. Portanto, equipezinha Epileptic Players, faça seu nome primeiro para depois falar se vai detonar ou não.

Equipe Droid's
Arujá, SP

Os amigos das equipes Droid's, Epileptic Players e Reality que se preparem, pois os Tigres Neon vão arrebentar.

Tigres Neon
São Paulo, SP

A galera não está para brincadeira. Vamos ver quem é fera de verdade e segura a onda. A disputa pelos recordes está começando a pegar fogo!

Game Radical

Mande seu desenho para Video News Game, seção Game Radical, r. Alice de Castro, 60 CEP 04015-903 - São Paulo, SP Não esqueça de colocar seu nome, idade e endereço.



Wasley Moraes - Linhares, ES

João Azevedo - Resende, RJ

Fernando Sales - Fortaleza, CE

Vinicius Fuji
Ourinhos, SP

Hudson Soares
Rio de Janeiro, RJ

Rafael Coutinho
Rio de Janeiro, RJ

Érica da Silva
Registro, SP

Franklin Marques
Rio de Janeiro, RJ

GALERIA DOS FERAS

Tem gente nova no pedaço prometendo muito barulho. Entre nessa e prove que você é realmente fera.

Mande a foto com o recorde ou tela do fim do game para

DESAFIOS

R. Alice de Castro, 60, Vila Mariana - CEP 04015-903 - São Paulo, SP

Não esqueça de anotar no verso o seu nome, idade, o nome do jogo, o sistema e a pontuação obtida

SISTEMA	GAME (MESES)	NOME	ESCORE
SNES			
Clássicos	Super Metroid (com 100%) (N)	Equipe Metroid	Time: 1'24"00
	Taz-Mania (10)	Dionísio Cason	5.221.070
	Final Fight 2 (6)	Dionísio Cason	8.001.008
	Hagane (8)	Equipe Droids	1.383.980
	Pac-Man 2 (%) (5)	Epileptic Players	91%
	Super Castlevania IV (2)	Rafael A. Silva	1.755.800
Hot Games	Super Punch Out - Gabby Jay (8)	Sandro Guerra (A.J.E)	0'0"94
	R-Type 3 (2)	Equipe Droid's	10.000.000
	Indiana Jones Greatest Adventures (5)	Dionísio Cason	1.474.000
	Donkey Kong 2 (2)	Equipe Droids	102%
Desafio	Frantic Flea		
MEGA			
Clássicos	Strider (6)	Dionísio Cason	327.650
	Air-Buster (14)	Equipe Droid's	8.190.000
Hot Games	Batman & Robin (8)	Equipe Droid's	999.999
	Comix Zone (N)	Equipe Metroid	1.141.900
	Toy Story (2)	Equipe Droids	terminado
Desafio	Taz-Mania (N)	Daniel P. Rotatori	5.500.560
NES			
Clássicos	Ninja Gaiden 2 (11)	Equipe Droids	999.900
	Battletoads (5)	Epileptic Players/Equipe Droids	999.999
MASTER			
Clássicos	R-Type (5)	Dionísio Cason	1.747.700
Desafio	Shinobi 3		
NEO GEO			
Desafio	View Point		
PLAYSTATION			
Hot Game	Ridge Racer (2)	Cristiano Lima	Best Lap: 0'36"922
	Rayman (N)	Maniac Gamers	terminado
Desafio	Resident Evil (tempo)		
SATURN			
Hot Game	Daytona USA (Pista 1) (N)	Marcos Toshio Yamamura	Best Lap: 0'15"94
Desafio	Darius Gaiden		
PC			
Clássico	World Circuit (Interlagos) (5)	Luciano Simões Neto	1'10"293
Desafio	Ultra Pinball 3-D		

O "(N)" indica recorde novo

Killer Instinct 2 segue fielmente a versão original. E faz melhor. Como em *Mortal Kombat*, o segundo episódio supera a primeira versão em tudo, principalmente no quesito golpes. É uma tonelada de novos ataques, como Shadow Moves, Linkers, Combo Startes, Combo Enders e os arrasadores Ultra Combos. Veja como jogar com chefão Gargos e detonar com muitos combos.

MATEUS ANDRADE



KILLER INSTINCT 2

(Arcade)

COMANDOS

S = Soco	C = Chute
SR = Soco Rápido	CR = Chute Rápido
SM = Soco Médio	CM = Chute Médio
SF = Soco Forte	CF = Chute Forte

*O "c" antes de algum comando significa que é preciso "carregar" (segurar o botão por 2 segundos)

CÓDIGOS

GARGOS CODE

Segure ↑ e faça a seguinte seqüência na tela de seleção de personagens:
SF, SM, CM, CF, SM, SR, CR, CM

RANDOM SELECT

Segure ↑ e aperte o Start. Isto fará com que o computador escolha o personagem para você.

SPEED CODES

Estes códigos aumentam a velocidade do jogo. Devem ser feitos antes da luta.
Turbo: ↓ + SM ou CM
Ultra: ↓ + SF ou CF

CANCEL CODE

↓ + SR ou CR (cancela os Speed Codes)

TJ COMBO



T.J. Tremor: ← → + CM
Spinfist: c← → + SR
Double Spinfist: → ← + SR
Double Roller Coaster: c← → + SM ou c→ ← + SM
Triple Roller Coaster: ← ↙ ↓ ↘ → + SM
Powerline: c← → + SF ou c→ ← + SF
Skull Crusher: c← → + CF ou c→ ← + CF
Cyclone Punch: segure SF por 3 segundos e solte
Fake Dizzy: → ↘ ↓ ↙ ← + SR pressione qualquer botão para voltar ao normal
Run Past: ← → + CR
Combo Breaker: ← → + S ou C
Recovery Move: ← → + CM ou CF
Shadow Move: ↓ ↙ ← → + SM

Super Moves

Power Frenzy: → ↘ ↓ ↙ ← → + SF
Air Shocker: → ↘ ↓ ↙ ← + CM (durante o salto)
Super Beating: → ↘ ↓ ↙ ← → + SR

Finishers

Assault: ← → + CF
Ultra Combo: → ← + SF
Ultimate Screen Punch: basta segurar CR por dois segundos e soltar
No Mercy Gun'em Down: c→ ↘ ↓ ↙ ← → + CF

Combo Starters

Spining Fist: ← → + SR
Roller Coaster: ← → + SM
Skull Crusher: ← → + CF
Run Past: ← → + CR
CCA: ← → + SF

Linkers

Spinfist: ← → + SR
Roller Coaster: ← → + SM
Shadow: ↓ ↙ ← → + SM

Combo Enders

c← → + SR
c← → + SF
Run Past: c← → + CR
TJ Tremor: c← → + CM
Hidden: c← → + CF
Super: → ↘ ↓ ↙ ← → + SF

65 Hit Combo

c← + SR ← → + SM CR → + CF → ← + SM CR → ↘ ↓ ↙ ← → + SM → + CF → ↘ ↓ ↙ → + SM SR → + CF → ↘ ↓ ↙ ← → + SM → + CF → ↘ ↓ ↙ ← → + SM → ← + SF → ↘ ↓ ↙ ← → + SF

FULGORE



Cyber Dash: ← ↙ ↓ ↘ → + C ou c← → + C
Plasma Shield: ↓ ↙ ← + CR
UpperCut: → ↓ ↘ + S
Laser Storm: ↓ ↘ → + S
Fake Laser Storm: ↓ ↙ ← + SR
Teleport: ← ↓ ↙ + S ou C
Super Charge: ↘ ↓ ↙ + CM
Combo Braker: → ↓ ↘ + S ou C
Recovery Move: → ↓ ↘ + S

Super Moves

Eye-Laser: ↓ ↙ ← + SM ou SF
Air Eye-Laser: ↓ ↙ ← + SM ou SF (durante o salt
Invisibility: → ↘ ↓ ↙ ← + CF
Super Uppercut Super: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → +
Chest Spark: → ↘ ↓ ↙ ← → + SR (durante o comb
Super ClawSpin: ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF (du rante o combo)
Lock-On: ↙ ↓ ↘ + CR
Triple Laser Storm: ↙ ↓ ↘ + CR ↓ ↘ → + S

Finishers

Assault: → ↓ ↘ + SR
Ultra Combo: → ↓ ↘ + CR
Ultimate Heavy Artillery: → ← ↙ ↓ ↘ → + C
No Mercy Lazer: ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM

Combo Starters

Cyber Dash: ← → + CF
Eye Laser: ↘ ↓ ↙ + SM
CCA: ↓ ↘ → + CM

Linkers

Eye Laser: ↘ ↓ ↙ + SM
Cyber Dash: ← → + CM
Super Chest Spark: → ↘ ↓ ↙ ← → + C (durante o combo)

Combo Enders

↓ ↘ → + SM
← ↙ ↓ ↘ → + CF
↓ ↘ → + SF
↘ ↓ ↙ + SF
Hidden: ↓ ↘ → + SR
Super: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF

Infinite Combo

c← + SR ← ↙ ↓ ↘ → + CM CR ↘ ↓ ↙ SM CR → ↘ ↓ ↙ ← → + CR ← + SF → ↓ ↙ ← → + CR CF → ↓ ↘ + CR ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF → ↓ ↘ + CR repita

GLACIUS



Cold Shoulder: ↓ ↘ → + SM
Liquidize: ↓ ↘ → + C (pode ser feito durante salto se executado com SM)
Icy Grip: ↓ ↘ → + SR
Arctic Blast: ↓ ↙ ← + S
Ice Lance: ↓ ↙ → + SF
Energy Gain: ↓ ↘ → hold + CR (quanto mai tempo pressionado , mais forte)
Combo Braker: ↓ ↘ → + S ou C (de acord com o golpe que você está recebendo)
Recovery Move: ↓ ↘ → + CM ou CF (de aco do com o golpe que você está recebendo)

Super Moves

Arctic Slam: ← ↙ ↓ ↘ → ← → + SM
Arctic Breath: → ↘ ↓ ↙ ← → + SF
Quad Throw: ← ↙ ↓ ↘ → ← + SR
Reverse Uppercut: ↓ ↙ ← + CF
Super Uppercut Rush: ← ↙ ↓ ↘ → ← + C

Finishers
- Assult: → ↘ ↓ ↙ ← + CR
- Ultra Combo: ↓ ↘ → + CR
- Ultimate Ice Spear: → ↘ ↓ ↙ ← → + CM
- No Mercy Ice Crusher: ← → ↘ ↓ ↙ ← + CR

Combo Starters
- Icy Grip: ↓ ↘ → + SR
- Liquidize: ↓ ↘ → + CM
- Cold Shoulder: ↓ ↘ → + SM
- Double Axes: → + CM
- CCA: ↓ ↘ → + CM

Linkers
- Ice Uppercut: ↓ ↘ → + CM
- Shoulder: ↓ ↘ → + SM

Combo Enders
- ↓ ↘ → + SR
- ↓ ↘ → + SF
- ↓ ↙ ← + SF
- ↓ ↘ → + CF
- Hidden: ↓ ↘ → + CR
- Super: ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM

75 Hit Ultra Combo
c← + SR ← ↙ ↓ ↘ → + CM SR ← ↙ ↓ ↘ → + SM CR SF SM ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF → + CF ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF → + SM ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF → + CF ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF → + CF ULTRA → ↘ ↓ ↙ ← → + SR



Special Moves
- Windkick: ↘ ↓ ↙ + C
- Laser Sword: ↘ ↓ ↙ + SF
- Shindouken: → ↓ ↘ + S
- Endouken: ↓ ↘ → + S
- Red Endouken: segure SF ↓ ↘ → solte SF
- Fake Endouken: ↓ ↘ → + CR
- Ninja Slide: ↙ ↓ ↘ + C
- Combo Breaker: → ↓ ↘ + S ou C
- Recovery Move: → ↓ ↘ + S
- Spirit Move: → ↘ ↓ ↙ ← → + CR
- Shadow Move: → ↘ ↓ ↙ ← + CM

Super Moves
- Tiger Trash: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF
- Multihit WindKick: ↓ ↘ → ← + CM
- Multihit Fireball: ↘ ↓ ↙ + SR
- Slide Kick: ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF (durante o combo)

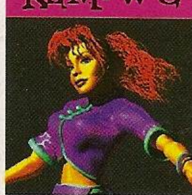
Finishers
- Assault: ↙ ↓ ↘ + CR
- Ultra Combo: ↘ ↓ ↙ + CR
- Ultimate Laser Sword Stab: → ↓ ↘ + CF
- No Mercy Fireball Scorcher: → ↘ ↓ ↙ ← → + SM

Combo Starters
- Wind Kick: ↘ ↓ ↙ + C
- Slide Kick: ↙ ↓ ↘ + C
- Laser Sword: ↘ ↓ ↙ + S continue com ↓ + SF
- CCA: ↘ ↓ ↙ + CM

Linkers
- Sword: ↘ ↓ ↙ + SM
- Slide Kick: ↙ ↓ ↘ + CM
- Wind Kick: ↘ ↓ ↙ + CM
- Super Multihit Windkick: ↓ ↘ → ← + CM
- Shadow Move: → ↘ ↓ ↙ ← → + CM

Combo Enders
- ↘ ↓ ↙ + SF
- → ↓ ↘ + SF
- ↓ ↘ → + SF
- ↘ ↓ ↙ + CF
- Hidden: ↘ ↓ ↙ + SM
- Super: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF

75 Hit Ultra Combo
c← + SR ↘ ↓ ↙ + SF SR ↘ ↓ ↙ + CM SR SF SM → ↘ ↓ ↙ ← → + CM → + CF → ↘ ↓ ↙ ← → + CM → + SR → ↘ ↓ ↙ ← → + CM → + CF → ↘ ↓ ↙ ← → + CM → + CF ULTRA ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → + SF



- Tornado Kick: ↘ ↓ ↙ + C
- Firecracker: ↘ ↓ ↙ + SM ou SF
- Split Kick: ↙ ↓ ↘ + CM ou CF
- Fireflower: ↓ ↘ → + SR
- Fireball: ↓ ↘ → + SM ou SF (pode ser feito no ar)
- Diagonal Air Fireball: ↓ ↙ ← + SM ou SF
- Combo Breaker: → ↘ → + S ou C
- Recovery Move: ↓ → ↘ + S
- Shadow Move: → ↘ ↓ ↙ ← → + CF

Super Moves
- Snap Dragon: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF
- Spin Slashes: → ↘ ↓ ↙ ← → + SF (durante o combo)
- Super Air Fireball: ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM (durante o salto)
- Multihit Kick: → ↘ ↓ ↙ ← → + CF

Finishers
- Assault: ↓ ↙ ← + CR
- Ultra Combo: ↓ ↘ → + CR
- Ultimate Star: ← ↙ ↓ ↘ → ← + CR
- No Mercy Chest stoSM: c← ↙ ↓ ↘ → + CM

Combo Starters
- Firecracker: ↘ ↓ ↙ + SF
- Split Kick: ↘ ↓ ↙ + CF
- Tornado Kick: ↘ ↓ ↙ + C

Linkers
- Firecracker: ↘ ↓ ↙ + SF
- Split Kick: ↘ ↓ ↙ + CF
- Tornado Kick: ↘ ↓ ↙ + C
- Shadow: → ↘ ↓ ↙ ← → + CF

Combo Enders
- ↓ ↘ → + SR
- ↘ ↓ ↙ + SF
- ↘ ↓ ↙ + CF
- ↓ ↘ → + CF
- Hidden: ↓ ↘ → + CM
- Super: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF

72 Hit Ultra Combo
c← + SR → ↘ ↓ ↙ ← + CM SR → ↘ ↓ ↙ ← + SM SR CF SM → ↘ ↓ ↙ ← → + SF → + CF → ↘ ↓ ↙ ← → + SF → + SM → ↘ ↓ ↙ ← → + CF → + CF → ↘ ↓ ↙ ← → + CF → + CF ULTRA ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → + SF

MAYA

- Flip Kick: c← → + CM
- Savage Blades: c← → + SM
- Mantis: c← → + SF
- Jungle Leap: c← → + CF
- Cobra Bite: c← → + SR
- Air Dive: → ↘ ↓ ↙ ← + SF durante o salto
- Combo Braker: → + S ou C
- Recovery Move: ← → + SR
- Shadow Move: ↓ ↙ ← + SF

Super Moves
- Tree Cutter: → ↘ ↙ ← → + SF
- Super Jungle Leap: → ↘ ↓ ↙ ← → + CF
- Lawnmower: → ↘ ↓ ↙ ← → + SM (durante o combo)
- Flip Kicks: → ↘ ↓ ↙ ← → + CM (durante o combo)

Finishers
- Assault: c→ ← + SF
- Ultra Combo: c→ ← + CF
- Ultimate Elephant: ↘ ↓ ↙ ← → + CR
- No Mercy Shrinker: ← ↙ ↓ ↘ → ← + SR

Combo Starters
- Savage Blade: ← → + SM
- Mantis: ← → + SF
- Cobra Bite: ← → + SR
- Flip Kicks: ← → + CM

Linkers
- Savage Blade: ← → + SM
- Mantis: ← → + SF
- Cobra Bite: ← → + SR
- Flip Kicks: ← → + CM
- Shadow: ↓ ↙ ← + SF

Combo Enders
- ← → + SR
- ← → + SF
- ← → + CF
- ← → + CR

75 Hit Ultra Combo
c← + SR ← ↙ ↓ ↘ → + SM SR ← ↙ ↓ ↘ → + SM SR SF SM → ↘ ↓ ↙ ← → + SM → + CF → ↘ ↓ ↙ ← → + SM → + SR → ↘ ↓ ↙ ← → + CM → + CF → ↘ ↓ ↙ ← → + CM → + CF ULTRA → ↘ ↓ ↙ ← → + CF



- Flik Flak: ↘ ↓ ↙ + C
- San: ↘ ↓ ↙ + SF
- Airbuster: → ↓ ↘ + C
- Tona Fire: ↓ ↘ → + S
- Fake Fireball: ↓ ↘ → + CR
- Slide: ↓ ↘ → + C
- Baton Dash: ↓ ↙ ← + SM
- Fake Fireball: ↓ ↘ → + CR
- Combo Breaker: → ↓ ↘ + S ou C
- Recovery Move: → ↓ ↘ + C

Super Moves
- Gyro Kyaku: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + CF
- Tiger: → ↘ ↓ ↙ ← → + CM
- Super Tonfa Rush: ← ↙ ↓ ↘ → ← + SF

Finishers
- Assault: ↓ ↘ → + SF
- Ultra Combo: ↓ ↙ ← + CR
- Ultimate Shocker: ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + CR
- No Mercy Scorcher: ← → ↘ ↓ ↙ ← + CM

Combo Starters
- Flick Flak: ↘ ↓ ↙ + C
- Slide: ↓ ↘ → + C
- Baton Dash: ↓ ↙ ← + SM

Linkers
- Flick Flak: ↘ ↓ ↙ + C
- Slide: ↓ ↘ → + C
- Baton Dash: ↓ ↙ ← + SM

Combo Enders
- ↘ ↓ ↙ + CF
- ↙ ↓ ↘ + CR
- ↘ ↓ ↙ + SF
- → ↓ ↘ + CF
- Hidden: ↓ ↘ → + SR
- Super: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + CF

77 Hit Ultra Combo
↓ ↙ ← + SM e segure ↓ ↙ ← aperte SM repetidamente SR SF SM ← ↙ ↓ ↘ → ← + SF SM SF SM ← ↙ ↓ ↘ → ← + SF → + CF ← ↙ ↓ ↘ → ← + SF → + CF ← ↙ ↓ ↘ → ← + SF SM SF SM ULTRA c↓ ↙ ← + CR SUPER c↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + CF



- Skeleport: ↓ ↙ ← + C
- Skele Skewer: ↘ ↓ ↙ + C
- Skele Screw: ↓ ↘ → + SM
- Flame Blade: ↓ ↘ → + C (precisa coletar caveiras)
- Skull Scrape: ↙ ↓ ↘ + CF
- Power Devour: ← + SR
- Soul Drain: ↓ ↘ → + SR
- Flame Sword: ↓ ↘ → + SF
- DartKick: ↓ + CF (durante o salto)
- Skull Replenisher: ↓ ↙ ← + SM ou SF
- Combo Breaker: ↓ ↘ → + S ou C
- Recovery Move: ↓ + SF

Super Moves
- Grim Reaper: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF
- Sword Smash: ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM
- Super Skull Throw: ← ↙ ↓ ↘ → + CF
- Blue Skull Throw: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + CM
- Super Slide: ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF (durante o combo)
- Super Dizzy: → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + CM

Finishers
- Assault: ↓ ↘ → + SF
- Ultra Combo: ↓ ↙ ← + SF (gasta uma caveira)
- Ultimate Sword Play: ↓ ↓ ↓ + CR

No Mercy Skull Drop: ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙
↓ ↘ → + SR

Combo Starters

Skele Screw: ↓ ↘ → + SM
Flame Sword: ↓ ↘ → + SF
Dart Kick: ↓ + CF (durante o salto)

Linkers

Skele Screw: ↓ ↘ → + SM
Flame Sword: ↓ ↘ → + SF
Super Sword Smash: ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM

Combo Enders

↓ ↙ ← + SM
↓ ↙ ← + CR
↓ ↙ ← + CM
↓ ↙ ← + CF

71 Ultra Hit Combo

← ↙ ↓ ↘ → + SM SR SF SM ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM SR SF SM ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM → + SF ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM → + SF ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM CR SF SM ULTRA c↓ ↙ ← + SF SUPER c→ ↘ ↓ ↙ ← + CF

SABREWULF



Sabre-Spin: c← → + SM
Double-Spin: → → ← + SM
Sabre-Pounce: c← → + SF
Sabre-Claw: c← → + CM
Double Saber-Claw: → → ← + CM
Sabre-Flip: c← → + CF
Power Howl: c← → + CR
Fake Howl: c← → + SR
Combo Breaker: ← → + S ou C
Recovery Move: ← → + CF

Super Moves

Loopy: → ↘ ↓ ↙ ← → + CF
Triple Fire Claw: → ↘ ↓ ↙ ← → + SF
Ground Spark: → ↘ ↓ ↙ ← → + SF
Rock'n'Roll: → ↘ ↓ ↙ ← → + SM
Whirly Wulf: → ↘ ↓ ↙ ← → + CM

Finishers

Assault: → ← + CR
Ultra Combo: ← → + CR
Ultimate Electrocution: segure CF por dois segundos
No Mercy Bat Attack: segure SR por dois segundos

Combo Starters

Saber Spin: ← → + SM
Sabre Pounce: ← → + CF
Sabre Flip: ← → + SF

Linkers

Saber Spin: ← → + SM
Sabre Flip: ← → + SF

Combo Enders

← → + SR
← → + SF
← → + CM
← → + CF
Hidden: ← → + CR
Super: → ↘ ↓ ↙ ← → + CF

77 Hit Ultra Combo

c← + SR ← ↙ ↓ ↘ → + CM SR ← ↙ ↓ ↘ → + SM SR SF SM → ↘ ↓ ↙ ← → + SM → + CF → ↘ ↓ ↙ ← → + SM → + SR → ↘ ↓ ↙ ← → + CF → ↘ ↓ ↙ ← → + CM → + CF ULTRA → ↘ ↓ ↙ ← → + CF

TUSK



Boot Kick: ↘ ↓ ↙ + C
Web'o'Death: ↘ ↓ ↙ + SF. Para ganhar dois extra hits, continue a seqüência com → + SF
Skull Splitter: ↙ ↓ ↘ + C
The Conqueror: → ↓ ↘ + P
Back Stab: → ↘ → ↙ ← + SR
High Sword/Low Sword: → + SF
Combo Braker: → ↓ ↘ + S ou C
Recovery Move: → ↓ ↘ + C
Shadow Moves: ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF

Super Moves

The Destroyer: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF
Flame Sword: ← ↙ ↓ ↘ → ← + CR
Vicious: ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF
Rushing Kick: → ↘ ↓ ↙ ← → + CF (durante o combo)
Rollying Claymore: ← ↙ ↓ ↘ → ← + SF (durante o combo)

Finishers

Assault: ↙ ↘ → + SM
Ultra Combo: ↘ ↓ ↙ + SM
Ultimate Dinosaur Attack: → ↓ ↘ + CM
No Mercy Meteor Shower: ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + SM

Combo Starters

Boot Kick: ↘ ↓ ↙ + C
Back Stab: → ↘ → ↙ ← + SR
Web of Death: ↘ ↓ ↙ + SF
Skull Splitter: ↙ ↓ ↘ + CM ou CF

Linkers

Web of Death: ↘ ↓ ↙ + SF
Boot Kick: ↘ ↓ ↙ + CR
Shadow: ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF

Combo Enders

→ ↓ ↘ + SF
↘ ↓ ↙ + CF
↓ ↘ → + CF
→ ↘ ↓ ↙ ← + SR

71 Hit Ultra Combo

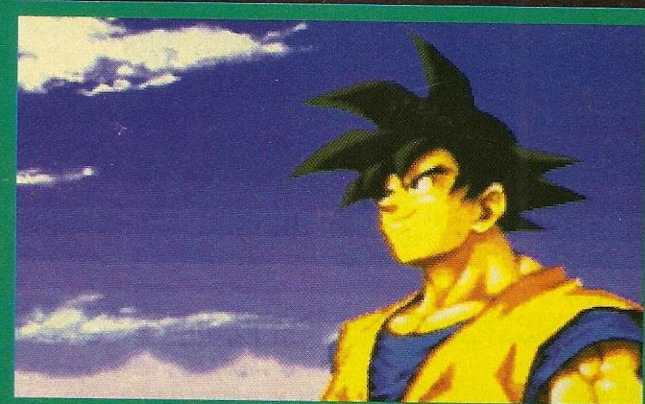
c← + SR CM ↘ ↓ ↙ + SF SM ↘ ↓ ↙ + SF CM → ↘ ↓ ↙ ← → + CF CM → ↘ ↓ ↙ ← → + CF. CM → ↘ ↓ ↙ ← → + CF CM → ↘ ↓ ↙ ← → + CF CM ↘ ↓ ↙ + SM ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF

GARGOS

Flame: ↓ ↘ → + S
Fly: aperte SF duas vezes no ar
Air Fireball: → ↘ ↓ ↙ ← + S (durante o salto)
Shoulder Dash: ↓ ↙ ← + C
Double Claw Charge: ← → + S
Laugh: ↓ ↙ ← + SF
Jumping Overhead Slam: ↓ ↘ → + SF
Combo Breaker: ← →

A Bandai acaba de lançar mais um jogaço de luta com os personagens da série Dragon Ball Z. *Hyper Dimension*, para Super Famicon (o Super Nintendo nipônico) é uma coletânea das lutas mais animais que rolaram na série de TV. Com jogabilidade e gráficos de primeira, é diversão garantida. Veja nesta matéria como se dar bem.

MATEUS ANDRADE



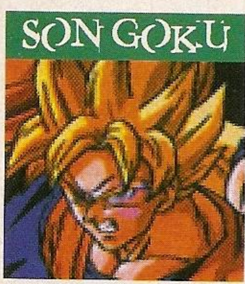
DRAGON BALL Z Hyper Dimension

(Super Nintendo)

COMANDOS

Y: soco
B: chute
A: magia (você controla o tamanho da magia pelo tempo que pressiona o botão)
X: manda o inimigo para o outro plano
Y + B: enche a energia
↓ ↘ → + X (arremessa o adversário para cima)
↓ ↙ ← + X (arremessa o adversário para baixo)
→ ← → + X (arremessa o adversário para o lado)
L ou R + Y ou X (dependendo do personagem, muda de plano)

SON GOKU



Jump Knee Lift: → ↓ ↘ + B
Double Kick: → + B
Dash Punch: ↓ ↘ → + Y
Gekiretsurenkyaku: ← ↙ ↓ ↘ → + B
Shunkanidou (teletransporte): ← ↓ ↙ + B ou ← ↓ ↙ + Y
Abisegeri: ↓ ↙ ← + B
Slash Down Kick: durante o pulo, → ↓ + B
Kantsuu Energy Dan: → ← → + A
Kamehame Ha: ← ↙ ↓ ↘ → + A
Cho Kamehame Ha: ↓ ↙ ← → + A
Ryuken Chogenkidama: ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + Y

VEGETA



Super Dash: ↓ ↘ → + B (pode ser feito quatro vezes seguidas)
Dashing Bomb: ← ↙ ↓ ↘ → + Y
Knee Attack: → ↓ ↘ + B
Jumping Bomb: c↙ ↗ + Y
Bakuhatsu Ha: ↓ ↑ + Y
Ki Release: durante o pulo, ↓ ↙ ← + Y
Renzoku Energy Dan: ↓ ↘ → + A
Renzoku Energy Dan (alto): durante o pulo, ↓ ↙ ← + A
Big Bang Attack: ← ↙ ↓ ↘ → + A
Final Flash: ↓ ↙ ← → + A
Meteor Smash: ↑ ↓ + Y (perto)

GOTENKS



Head Sliding: ↙ ↓ ↘ + Y
Omae Nanka "The End": → ↘ ↓ ↙ ← + Y
Rolling Thunder Uppercut: ← ↙ ↓ ↘ → + Y
Inoshishi Attack: ↓ ↘ → + Y
Diving Head Butt: durante o pulo, → ↓ + Y
Renzoku Energy Dan: ↓ ↘ → + A
Renzoku Shine Shine Missile: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + A
Kantsuu Energy Dan: durante o pulo, → ← → + A
Kikou Ha: ← ↙ ↓ ↘ → + A
Super Ghost Kamikaze Attack: ↓ ↙ ← → + A
Meteor Smash: → ← ↙ ↓ ↘ → + Y



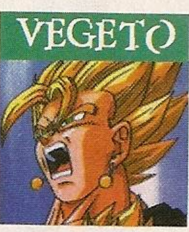
Mais uma inovação que foi incorporada em *Hyper Dimension* é o movimento de contra ataque. Para acioná-lo, é só executar um golpe no momento em que estiver defendendo um ataque do adversário

SON GOHAN



Knee Slasher: c← → + B
Zankuukyaku: c↓ ↑ + B
Dash Uppercut: → + Y
Bakuretsu Punch: c← → + Y
Bukuukyaku: durante o pulo, → ↓ + B
Renzoku Energy Dan: ↓ ↘ → + A
Masenkou: ← ↙ ↓ ↘ → + A
Kamehame Ha: ↓ ↙ ← → + A
Meteor Smash: → ↘ ↓ ↙ ← → + B

VEGETO



Heel Shoot: → + B
Vegetto Combo: → ↘ ↓ ↙ ← + B
Dash Elbow: ↓ ↘ → + Y
Double Slash Down Kick: durante o pulo, → ↓ + B
Juggling Kick: c↙ ↗ + B
Kakusan Energy Dan: ↓ ↙ ← + A
Big Bang Attack: ← ↙ ↓ ↘ → + A
Kamehame Ha: ↓ ↙ ← → + A
Meteor Smash: ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → + Y (o inimigo precisa encostar em você para funcionar)

PICCOLO



Mystic Attack: → ↓ ↘ + Y ou → ↓ ↘ + B
Mystic Blow: ← ↙ ↓ ↘ → + Y
Bukuukyaku: durante o pulo, → ↓ + B
Yuudoo Energy Dan: → ↓ ↘ + A
Kaikou Ha: ← ↓ + A
Gekiretsukoudan: ← ↙ ↓ ↘ → + A
Makankousappo: ↓ ↙ ← → + A
Meteor Smash: → ← ↓ ↑ + Y (perto)

MR. BOO



Hip Press: durante o pulo, ↓ + B
Planet Attack: c← → + Y
Hip Flip: ↓ ↘ → + Y (deve ser feito durante o Planet Attack)
Power Salute: c↓ ↑ + Y
Tornado Hip: c← → + B
Become Candy: c↓ ↑ + B
Kakusan Energy Dan: ↓ ↙ ← + A
Boo Bomb: ← ↙ ↓ ↘ → + A
Mightiness Bomber: ↓ ↙ ← → + A
Meteor Smash: ↓ ↘ → + Y + B (perto)

BOO



Kouchuufuyuu: durante o pulo, → ↘ ↓ ↙ ← + Y
Rolling Tackle: ← ↙ ↓ ↘ → + Y
Downward Ki Breath: durante o pulo, → ↓ + B
Foot Shoot: ↓ ↙ ← + Y (perto), B (médio) ou A (longe)
Forward Ki Breath: durante o pulo, → ↓ + Y
Whip Attack: ↓ ↘ → + Y
Stretch Punch: → + Y
Kantsuu Energy Dan: → ← → + A
Boo Ban: ← ↙ ↓ ↘ → + A
Power Ball: ↓ ↙ ← → + A
Meteor Smash: ← → ↓ ↑ + Y

FREEZA



Kishin Ha: → ↓ ↘ + Y
Evil Energy: durante o pulo, ↓ ↙ ← + B
Freeza Cutter: ↓ ↙ ← + Y
Bomb Grip: → ↘ ↓ ↙ ← + Y (perto)
Jyasenkou: durante o pulo, → ↓ + B
Yuudou Kienzan: → ↓ ↘ + A
Ground Fireball: ← ↙ ↓ + A
Death Ball: ← ↙ ↓ ↘ → + A
Jyubaku Ha: ↓ ↙ ← → + A
Meteor Smash: ↓ ↙ ← + Y + B

CELL



Power Attack: ← ↙ ↓ ↘ → + Y
Cell Jr. Attack: → ← → + B
Cell Combo: ↓ ↘ → + Y
Levitation Slicer: → ↘ ↓ ↙ ← + Y
Negative Arrow: durante o pulo, → ↓ + Y
Energy Release: → ↘ ↓ ↙ ← + B
Katsuu Energy Dan: → ← → + A
Kamehame Ha: ← ↙ ↓ ↘ → + A
Cho Kamehame Ha: ↓ ↙ ← → + A
Meteor Smash: → ← → ← → + Y
Meteor Smash2: ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → + Y

O episódio mais recente da saga *Street Fighter* não decepciona. É um jogaço com novos combos e belos cenários. Veja todos os golpes da galera.

EURICO RAMOS

STREET FIGHTER ZERO 2

(ARCADE)

COMANDOS
S: qualquer soco
C: qualquer chute
SR: soco fraco
SM: soco médio
SF: soco forte
CR: chute rápido
CM: chute médio
CF: chute forte
Taunt (provocação): Start
Alpha Counter: ← ↙ ↓ + S ou C
Landing Roll: ← ↙ ↓ + S (depois de ser acertado no ar)
Custom Combo: S S + C ou S + C C e então entre com ataque (também no ar)

AKUMA



Fireball: ↓ ↘ → + S
Flaming Fireball: ↓ ↙ ← + S
Air Fireball: pule e ↓ ↘ → + S
Dragon Punch: → ↓ ↘ + S
Hurricane Kick: ↓ ↙ ← + C (também no ar)
Ashura Warp: ← ↓ ↙ ou → ↓ ↘ + três botões de chute ou soco
Ground Roll: ← ↓ ↙ + S
Air Roll Attack: ↓ ↘ → ↗ + S (S ou C)

Super Combos
Great Fireball: → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + S
Great Dragon Punch: ↓ ↘ → ↓ ↘ + S
Aerial Fireball: pule e ↓ ↘ → ↓ ↘ → + S
Racing Demon: SR SR → CR SF (apenas no level 3)

M.BISON



Psycho Shot: c← → + S
Double Knee Press: c← → + C
Demon Stomp: no oponente caído, ↓ + CD
Demon Flight: c↓ ↑ + S S
Teleport: ← ↓ ↙ ou → ↓ ↘ + três botões de chute ou soco

Super Combos
Knee Press Nightmare: c← → ← → + C
Psycho Crusher: c← → ← → + S

DAN



Fireball: ↓ ↘ → + S
Dragon Punch: → ↓ ↘ + S
Gale Kick: ↓ ↙ ← + C
Rolling Taunt: ↓ ↘ → ou ↓ ↙ ← + Start

Super Combos
Super Fireball: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + S
Super Dragon Punch: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + C
Desperation: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + C
Super Taunt: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Start

GUY



Bushido Run: ↓ ↘ → + C C
Rising Spin Kick: ↓ ↙ ← + C
Bushido Leap: ↓ ↘ → + S S
Turn Punch: ↓ ↙ ← + S

Super Combos
Bushin Rage: ↓ ↘ → ↓ ↘ + C
Bushin Jump: ↓ ↘ → ↓ ↘ + S S

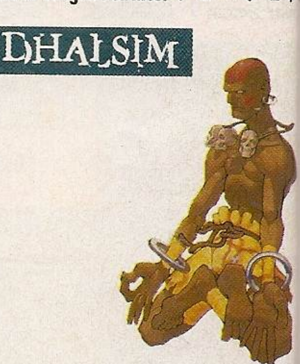




Fireball: ↓ ↘ → + S
Hurricane Kick: ↓ ↙ ← + C (no ar)
Dragon Punch: → ↓ ↘ + S
Ground Roll: ↓ ↙ ← + S
Fake Roll: ↓ ↙ ← + Start

Super Combos
Rising Dragon Destroyer: ↓ ↘ → ↓ ↘
God of Dragon Punches: ↓ ↘ → ↓ ↘ +

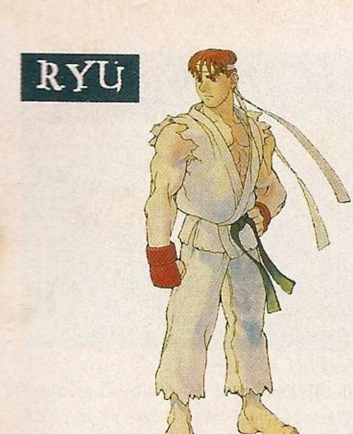
DHALSIM



Yoga Fire: ↓ ↘ → + S
Yoga Flame: → ↘ ↓ ↙ ← + S
High Yoga Flame: → ↘ ↓ ↙ ← + C
Yoga Teleport: ← ↓ ↙ ou → ↓ ↘ + três botões de chute três botões de soco

Super Combos
Yoga Inferno: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + S
Floating Air Throw: ↘ → ↓ ↘ → + C

RYU



Fireball: ↓ ↘ → + S
Hurricane Kick: ↓ ↙ ← + C (no ar)
Dragon Punch: → ↓ ↘ + S
Fake Fireball: ↓ ↘ → + Start

Super Combos

Vacuum Fireball:
↓ ↘ → ↓ ↘ → + S
Vacuum Hurricane Kick:
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + C

ADON



Jaguar Kick: ↓ ↘ → + C
Jaguar Tooth: → ↘ ↓ ↙ ← + C
Jaguar Knee: → ↓ ↘ + C

Super Combos

Jaguar Assault: ↓ ↘ → ↓ ↘ + S (S ou C)
Jaguar Revoler: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + C

CHUN LI



Fireball: ← ↙ ↓ ↘ → + S
Lightning Kick: C rapidamente
Rising Spin Kick: c↓ ↑ + C
Split Kick: → ↘ ↓ ↙ ← + C

Super Combos

Power Storm: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + S
Thousand Burst Kick: c← → ← → + C
Spinning Shadow Kick: c↙ ↘ ↙ ↑ + C





Crane Style: aperte os três botões de soco
Mantis Style: aperte os três botões de chute
Rising Kick: → ↓ ↘ + C (Crane)
Rapid Punch: S rapidamente (Crane)
Roll Attack: c← → + S (Mantis)
Wall Dive: c↓ ↑ + C (Mantis)

Super Combos

Foward Rush: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + S (Crane)
Slap Barrage: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + S (Crane)
Air Throw: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + S (Mantis)
Wall Dive: pule e ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + C (Mantis)





Fireball: ↓ ↘ → + S S S
Dashing Dragon Punch: → ↓ ↘ + S
Hurricane Kick: ↓ ↙ ← + C

Super Combos

Super Fireball: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + S
Super Dragon Punch: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + C
Super Slide Kicks: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + C

ROLENT



Staff Spin: ↓ ↘ → + S
Roll & Flying Staff: ↓ ↙ ← + S S
Wall Spring: ↓ ↙ ← + C
Knife Throw: → ↓ ↘ + C C
Backflip & Roll: três botões de soco S

Super Combos

Granade Roll: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + S
Super Super Super: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + C

ZANGIEF



Spinning Clothesline: dois botões de soco
Short Clothesline: dois botões de chute
Fanishing Punch: → ↓ ↘ + S
Spinning Pile Driver: 360° + S
Siberian Bear Crusher: 360° + C
Siberian Suplex: 360° + C (perto)

Super Combos

Final Atomic Buster: 720° + S
Air Throw: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + S

CHARLIE



Sonic Boom: c← → + S
Flash Kick: c↓ ↑ + C

Super Combos

Sonic Break: c← → ← → + S S
Somersault Justice: c↙ ↘ ↙ ↑ + C
Crossfire Blitz: c← → ← → + C

BIRDIE



Headbutt Rush: c← → + S
Turn-Around Headbutt: segure dois botões de soco ou de chute por um segundo e solte
Chain Grab: 360° + S
New Chain Slam: 360° + S

Super Combos

Flying Chain Grab: ↓ ↘ → ↓ ↘ + S ou C
Mega Headbutt Rush: c← → ← → + S

ROSE



Soul Spark: ↙ ↓ ↘ → + S
Soul Reflect: ↓ ↙ ← + S
Soul Throw: → ↓ ↘ + S
Soul Thrust: ↓ ↘ → + C

Super Combos

Aura Soul Spark: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + S
Aura Soul Throw: ↓ ↘ → ↓ ↘ + S
Soul Illusion: ↓ ↘ → ↓ ↘ + S

SODOM



Jitte Slice: ↓ ↘ → + S
Power Bomb: 360° + S
Carpet Bomb: 360° + C
New Grab: → ↓ ↘ + CR
Tengu Walk: ← ↙ ↓ + C (depois de ser atingido no alto)
Back Roll: → ↘ ↓ + S (depois de ser atingido no alto)

Super Combos

Mega Jitte Slide: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + S
Mega Power Bomb: 720° + S

SAGAT



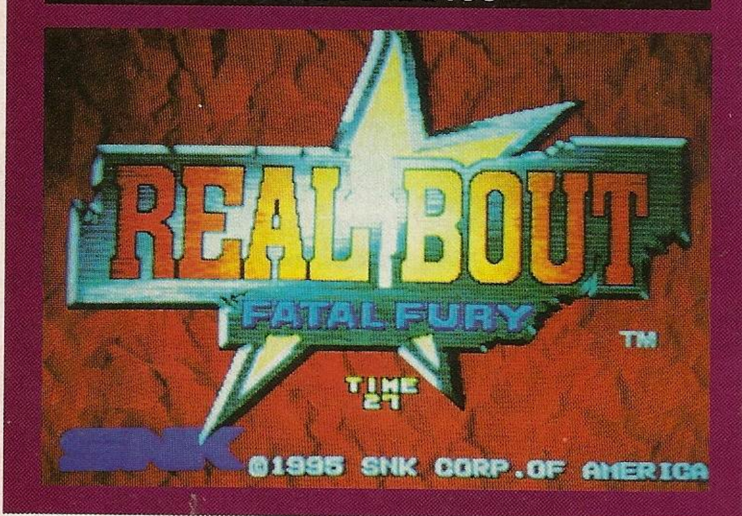
High Tiger Shot: ↓ ↘ → + S
Low Tiger Shot: ↓ ↘ → + C
Tiger Crush: → ↓ ↘ + C
Tiger Blow: → ↓ ↘ + S

Super Combos

Tiger Cannon: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + S
Tiger Genocide: ↓ ↘ → ↓ ↘ + C
Tiger Raid: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + C

A quinta versão de *Fatal Fury* segue o padrão de qualidade da SNK, com ótimos gráficos e jogabilidade de primeira. *Video News Game* mostra todos os golpes e muito mais. Com direito aos movimentos do Guard Cancel (GC) e também as "fintas" de todos os golpes para enganar o adversário. Fight!

EURICO RAMOS



FATAL FURY REAL BOUT

(Neo Geo CD/Arcade)

COMANDOS

A: soco

B: chute

C: ataque forte e arremesso

D: muda de plano (no ar, vira ataque pelas costas)

AvoiderAttack: durante a defesa → +A

Atacar o inimigo em outro plano:

pressione A, B ou C para atacar. D, ↑ ou ↓ volta e → → ou ← ← dá o dash. D ou D abaixado (é possível fazer combos a partir deste ataque).

Os golpes entre ( ) são as "fintas". GC significa Guard Cancel (cancela guarda). É necessário estar com a barra extra de energia amarela.

TERRY BOGARD



Burn Knuckle: ↓ ↙ ← + A ou C (→ + AB)
Power Dunk: → ↓ ↘ + B (GC)
Crack Shot: ↓ ↙ ← + B
Rising Tuckle: c↓ ↑ + A
Power Wave: ↓ ↘ → + A (↓ + AB)
Round Wave: ↓ ↘ → + C
Bashing Sway: ↓ ↘ → + D
Power Geyzer*: ↓ ↙ ← ↙ → + BC (↓ + BC)
Triple Geyzer:** ↓ ↙ ← ↙ → + C

BILLY KANE



Head Crush: no oponente caído, ↓ + C
Tchuudan Uchi: c← → + A
Fire Tchuudan: durante o Tchuudan Uchi, ←→ + C
Suzume Otoshi: ↓ ↙ ← + A
Sempuukon: A repetidamente
Kyoushuu Hishoukon: ↙ ↓ ↘ → + B
Suiryuu Tsuigekikon: ↓ ↙ ← + C (pega golpe alto)
Karyuu Tsuigekikon: ↓ ↙ ← + C (pega golpe baixo)
Tchoukaen Sempuukon*: ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + BC
Kurensatsukon:** → ↘ ↓ + C (GC)

RYUJI YAMAZAKI



Metsubushi: C ao levantar
Iron Claw: no oponente caído, ↓ + C
Hebitsukai Frontal: ↓ ↙ ← segure C
Hebitsukai Diagonal: ↓ ↙ ← segure ↗ e solte
Sado Maso: ← ↙ ↓ ↘ → + B
Baigaeshi: ↓ ↘ → + C (devolve magia)
Sabaki No Nanakubi: → ↙ → + A ou C (GC com botão C)
Gillotin*: → ↘ ↓ ↙ ← + BC
Drill:** 360° + C (perto. C repetidamente para mais golpes)

FRANCO BASH



Smash: C ao levantar
Double Kong: ↓ ↙ ← + A ou C (GC com bo
Waving Step: c← → + B (→ ← + B para p
Waving Blow: ← ↙ ↓ ↘ → + D (se ace
inimigo, dê outro)
Power Bicicle: ↓ ↘ → + B
Meteo Shot: ↓ ↘ → + A (↓ + AB)
Meteo Tuckle: ↙ → + C
Final Omega Sho: ↓ ↙ ← ↙ → + BC
Armageddon Buster:** → ↘ ↓ ↙ ←
(↓ ↘ → + A,B ou C ou ↓ ↙ ← + A, B o

JOE HIGASHI



Thrash Kick: ↙ → + B ou C (→ + AB)
Golden Heel Blast: ↓ ↙ ← + B
Tiger Kick: → ↓ ↘ + B (← + AB) (GC)
Bakuretsuken: A repetidamente (↓ ↘ →
para atacar)
Hurricane Upper: ← ↙ ↓ ↘ → + A (↓
Bakuretsu Upper: ← ↙ ↓ ↘ → + C
Press Knee: ↓ ↘ → + D
Screw Upper*: → ← ↙ ↓ ↘ + BC (↓
Slide Screw:** → ← ↙ ↓ ↘ + C

KIM KAP HWAM



Hishouzan: c↓ ↑ + B (no alto ↓ + B)
Han Getsuzan: ↓ ↙ ← + B ou C (→ + A
Hishoukyaku: no ar ↓ + B
Kuusajin: → ↓ ↘ + A (GC)
Houou Tembu Kyaku*: ← ↙ ↓ ↘ →
(no ar)
Hououkyaku:** ↓ ↙ ← ↙ → + C (↓

JIN CHONSHU



Shinsokuken: → → + A
Tenganken: ↓ ↘ → + A ou C (↓ + AB)
Tenjinken: → ↓ ↘ + A ou C (GC com o botão C)
Shinganken: → ↘ ↓ ↙ ← + A, B ou C (se feito com B, qualquer outro botão ataca)
Deijinken*: ↓ ↙ ← → + BC (↓ + BC)
Shukumeiken:** ↓ ↙ ← → + C

BLUE MARY



Climbing Arrow: ↓ ↑ + C ao levantar
Spin Heel Attack: no oponente caído, ↑ + C ou ↓ + C
Back Drop: ← + C, → + C (rapidamente e perto)
Quick Sway: ↓ ↙ ← + A
Face Lock: durante o Quick Sway, ← + A, ← + B (perto)
Spin Fall: ↓ ↘ → + A
Mary Spider: ↓ ↘ → + C
Straight Slicer: c← → + B 2x (GC)
Mary Club Cratch: c← → + C
Vertical Arrow: → ↓ ↘ + B (2x)
Stun Gun Smasher: ↓ ↙ ← + C (pega golpe alto)
Mary Head Buster: ↓ ↙ ← + B (pega golpe baixo)
Mary Typhoon*: → ← ↙ ↓ ↘ → + BC
Mary Diving Smasher:** → ← ↙ ↓ ↘ → + C (perto)

JIN CHONREI



Shinsokuken: → → + A
Long Shinsokuken: → → → + A
Tenganken: ↓ ↘ → + A ou C (↓ + AB)
Tenjinken: → ↓ ↘ + A ou C (GC com o botão A)
Deijinken: ↓ ↙ ← → + C
Tashinken: ↓ ↙ ← + B (devolve magia)
Ryutenshin: ↓ ↘ → + B
Shukumeiken*: → ← ↙ ↓ ↘ → + BC (↓ + BC)
Ryuseiken:** → ← ↙ ↓ ↘ → + C

DUCK KING



Shocking Ball: no oponente caído, ↓ + C
Head Spin Attack: ↓ ↘ → + A ou C
Flying Head Spin Attack: no ar ↓ ↙ ← + A
Dancing Dive: ↓ ↙ ← + B (GC)
Neo Blazing Storm: → ↓ ↘ + B
Duck Fake: durante o dash ↘ + C
Air Duck Fake: no ar ↓ ↓
Break Spiral*: ← ↙ ↓ ↘ → ↗ ↓ + BC
Duck Dance:** ↓ ↓ + ABC (↓ + BC)
Obs: faça os golpes abaixo depois do Duck Dance
Break Hurricane: ↓ ↘ → ↓ ↘ + BC
Dancing Cariver: ↓ ↙ ← ↓ ↙ + BC
Rolling Punisher: c← → ← → + BC
Diving Punisher: → ↘ ↓ + BC (no ar)
Super Break Spiral: ← ↙ ↓ ↘ → ↗ ↓ + BC

HON FU



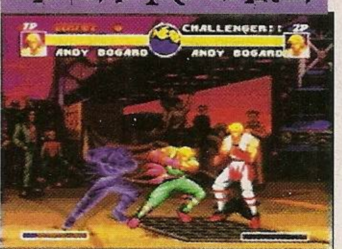
Final Nuntchaku: no oponente caído, ↓ + C
Koolong No Yomi: ← ↙ ↓ ↘ → + C
Rekkakon: → ↓ ↘ + A (← + AB) (GC)
Denkousekka No Ti: c↙ → + B (→ + AB)
Denkousekka No Ten: ↓ ↙ ← + B
Honoo No Taneba: A repetidamente
Gyakushuukyaku: ↓ ↙ ← + C
Bakuhatsu Goro*: ↓ ↙ ← ↙ → + BC
Cadentza Storm:** ↓ ↙ ← ↙ → + C

BOB WILSON



Bob Summer: C ao levantar
Linx Fang: no oponente caído, ↑ + C
Rolling Turtle: ↓ ↙ ← + B ou C (↓ + BC)
Bison Horn: c↓ ↑ + B
Wild Fang: c← → + B
Hornet Attack: arremesse e ↗ ↗ + C
Monkey Dance: → ↓ ↘ + B (GC)
Dangerous Wolf*: → ← ↙ ↓ ↘ → + BC
Mad Spin Wolf:** ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + C (C para mais um ataque)

ANDY BOGARD



Kunai Dan: no oponente caído, ↓ + C
Shiranui Spider Squeeze: ↓ ↓ + C (no ar e perto)
Zan Ei Ken: ↙ → + A ou C 2x (→ + AB)
Yami Abisegeri: → ↓ ↘ + B
Shouryudan: → ↓ ↘ + C (GC)
Gen Ei Shiranui: ↓ ↘ → + D (no ar)
Kuuhadan: ↙ ↓ ↘ → + B
Hishouken: ↓ ↙ ← + A (↓ + AB)
Geki Hishouken: ↓ ↙ ← + C
Shippu Tatsumaki Geri: ↓ ↙ ← + D
Tchou Reppadan*: c↓ ↘ → + BC (↓ + BC)
Zan Ei Reppa:** ↙ ↓ ↘ → + C

SOKAKU MOTIZUKI



Raigekikon: no oponente caído, ↓ + C
Toss To Heads: ← + C, → + C (perto)
Makibishi: ↓ ↘ → + A (↓ + AB)
Nozarugari: ↓ ↙ ← + A
Hyouidan: → ← → + C
Kaminari Otoshi: → ↓ ↘ + B
Komunjin: 360° + C (perto)
Jakombu: A repetidamente (↙, ↘, → ou ↗ + C ou apenas botão D)
Jashinkon: ← ↙ ↓ ↘ → + B (devolve magia)
Hametsu No Honoo: ↓ ← ↙ + B (GC)
Gen Mujin: → ↓ ↘ + A
Ikazuti: → ↘ ↓ ↘ → + BC (↓ + BC)
Raijin No Ibiki: → ↘ ↓ ↘ → + C

GEESE HOWARD



Raimei Goudanage: no oponente caído, ↓ + C
Rium Gakushi: ↙ + C, ↗ + C (perto)
Fatal Blow Bopper: ← + C, → + C (perto)
Reppuken: ↓ ↙ ← + A (↓ + AB)
Double Reppuken: ↓ ↙ ← + C
Atemi Nage: ← ↙ ↓ ↘ → (B pega golpe alto e C pega golpe baixo)
Shippuken: ↓ ↙ ← + A ou C (no ar)
Jaeiken: c← → + B ou C (→ + AB) (GC com o botão C)
Raising Storm*: ↙ → ↘ ↓ ↙ ← ↘ + BC (↓ + BC)
Thunder Break:** → ↘ ↓ + C
Golpe do Mal:** → ↘ ↓ ↙ ← → + A A B C C C B C ↓ ↙ ← + C

MAI SHIRANUI



Hanegeri: C ao levantar
Katcho Usen: ↓ ↘ → + A (↓ + AB)
Midare Usen: ↓ ↙ ← + C
Ryuembu: ↓ ↙ ← + A (← + AB) (GC)
Kagerou No Mai: ↓ ↓ + C
Shinobi Bati: ← ↙ ↓ ↘ → + C
Mussassabi No Mai: ↓ + AB (no ar)
Gen Ei Shiranui: ↓ ↘ → + D (no ar)
Super Shinobi Bati*: → ↙ → + BC
Leotard Shinobi Bati:** → ↙ → + C

Os golpes com (*) devem ser acionados quando a barra de energia estiver vermelha ou com a barra extra cheia. Os golpes com (**) devem ser acionados quando a barra de energia estiver vermelha e a barra extra estiver cheia.





RODRIGO SEGATTI

Duke Nukem 3D

Tipo: Ação
Fabricante: 3D-Realms
Distribuidor: BraSoft
Gráficos: 10
Música: 9
Jogabilidade: 10
Configuração mínima:
486-DX2/66, 8 MB RAM,
VGA, CD-ROM 2X e DOS 5.0

Depois de dois jogos *Duke Nukem* de plataforma vistos de lado, o terceiro episódio da série incorpora o 3D e bebe na fonte de *Doom*. A história é previsível: tendo acabado de impedir uma invasão alienígena e voltado para Los Angeles, Duke tem sua nave abatida. Uma outra raça alienígena está a fim de dominar a Terra. O azar é obviamente deles, porque Duke atira em qualquer um que esteja em seu caminho, humano ou alienígena. Essa é a desculpa para a carnificina do jogo, que deixa seus antecessores no chinelo em questão de sangue. Para se ter uma idéia, além de transformar alguém numa poça de sangue com apenas alguns tiros, ao passar pelo local, ficam pegadas vermelhas no chão. E quando você mata um inimigo embaixo de portas, então? Aparece a mensagem "squish!" e o corpo fica grudado que nem chiclete. Bleeergh! Todo o sangue pode ser visto em gloriosa alta resolução, desde que você tenha um bom computador, claro. Os gráficos sem detalhes ficam bem chatinhos, portanto, prefira diminuir a janela do jogo para manter o clima. O som é razoável, estilo *Doom*, com Duke tirando um sarro quando a chacina é grande. A aventura toda tem mais de vinte e seis fases, com nove armas (incluindo o Shrink Ray, para diminuir os oponentes e pisar em cima) e pode ser jogada por oito jogadores em rede.


Logo no começo, pule no barril e depois nas beiradas para ganhar a arma RPG.


Que tal pegar um cineminha entre um tiroteio e outro?


Não se engane com o espelho. A coisa feia da esquerda é você


A tecla F7 mostra a visão por trás de Duke


Yes! Dando dinheiro para a mulherada com a barra de espaço elas mostram o material

Descent II

Tipo: Ação
Fabricante: Interplay
Distribuidoras: Magnahome e Tec Toy
Gráficos: 10
Música: 9
Jogabilidade: 10
Configuração mínima: 486-DX/50, 8 MB RAM,
VGA, CD-ROM 2X e DOS 5.0

O primeiro *Descent* foi uma grande sensação entre os jogadores americanos. Como qualquer jogo de sucesso, ele já nasceu com a perspectiva de uma continuação. Ao contrário das seqüências de filmes, que geralmente são piores que o original, o ramo dos jogos de computador tem no desenvolvimento da tecnologia a certeza de uma segunda edição melhor resolvida. É o que acontece com *Descent II*. Além de usar novos recursos, ele conta com algumas idéias originais que reforçam o estilo do jogo. Por isso, se você já gostava de *Descent*, vai adorar este aqui. Para começo de conversa, a apresentação pode ser vista em alta resolução e, mesmo em baixa, já é bem legal. Você pilota uma nave incrementada em missões espaciais perigosas. Depois de terminar um serviço para a cia., você fica sabendo que ainda é obrigado a completar mais 72 horas de trabalho. Depois de um upgrade na nave, lá vai você novamente destruir reatores e salvar os pobres mineiros em outros planetas. As minas agora estão infestadas com trinta tipos novos de robôs. Esses inimigos dão o toque em *Descent*. Os malandros estão entre as engenhocas mais espertas da história dos games. Não que eles apelem, mas atraem você para armadilhas, te enganam na cara dura e fogem quando estão em má situação. Tem até robô ladrão, que se aproxima para afanar seus equipamentos. Mas nem todas as máquinas estão atrás de você. O robô Guidebot é do bem. Usando a tecla "shift" mais as de números, ele acha o que você quiser dentro das minas escuras. Com gráficos fantásticos e ótima jogabilidade, *Descent II* é um dos melhores jogos para PC.


Squish! Sangue, sangue, sangue!


Para demolir o prédio, aperte os botões do meio

CÓDIGOS
dncornholio ou dnkroz: godmode invencível e jetpack infinito
dnstuff: ganha todas as armas, powerups e chaves
dnview: muda a visão do jogo
dnitems: ganha todos os powerups e chaves
dnscotty **: level warp. (** = número do capítulo e do episódio)
dncashman: duke joga dinheiro apertando a barra de espaço
dncosmo: aparece a mensagem "Register Cosmo Today!"
dnallen: aparece a mensagem "Buy Major Stryker"
dnbeta: aparece a mensagem "Pirates Suck!"
dnhyper: dá uma dose Steroids
dnrate: mostra o frame rate
dnskill*: muda a dificuldade do jogo
dnclip: cliping mode (ver. 1.1)
dnmonsters: remove os monstros (ver. 1.1)

CÓDIGOS

delshiftb- dá todos os powerups, armas, etc, mata todos os robôs, detona o reator e coloca a nave na frente da saída.
frametime- para saber qual a contagem de frames por segundo
oralgroove- dá todas as chaves
gabbagabbahey- situação complicada
bittersweet- paredes psicodélicas
alifalafel- vários acessórios
pigfarmer- a cabeça do John
freespace- level warp
godzilla- aumenta o tamanho da nave
spaniard- genocídio dos robôs
gowingnut- o Guidebot fica doidão
almighty- invulnerabilidade
lpnlizard- armas teleguiadas
helpvishnu- ressuscita o Guidebot
rockrgrl- mapa inteiro

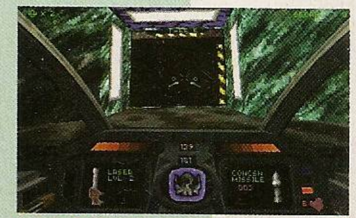
Você pode ver um esquema dos robôs novos que vão aparecendo antes das fases



Não desperdice mísseis nos robôs mais fraquinhos. Guarde para o reator e para os robôs maiores



Salvar os reféns é uma boa. Mande o Guidebot achá-los para você (shift + 6)



Depois de destruir o reator, procure esta porta ou siga o Guidebot



Estes são os Energy Centers, onde você enche sua energia até cansar



É preciso vigiar a retaguarda. Aperte 'R', mas seja rápido



Destruindo interruptores como esse, você abre portas e desativa campos de força. Só que, algumas vezes, você pode provocar um blecaute na mina



Nas fases adiantadas, o Guidebot fica cada vez mais escondido. Não descanse até achá-lo

Silent Thunder: A-10 Tank Killer II

Tipo: Simulador
Fabricante: Sierra
Distribuidor: BraSoft
Gráficos: 9
Música: 10
Jogabilidade: 8
Configuração mínima: 486-DX66, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM 2X e Windows 95



O mapa (tecla m) é o instrumento mais importante. Além de se achar, você pode tirar todo o tempo do mundo para planejar um ataque

O A-10, sua aeronave nesta missão, é um bombardeiro de guerra que carrega o maior número de bombas entre seus similares. Logicamente, ele não é nenhum primor em matéria de velocidade. É um exercício de paciência chegar até o ponto do seu objetivo e depois voltar para a base. Isso se você não precisar dar voltas e voltas até cumprir o objetivo. Como um bom simulador, a coisa é bem real, com os gráficos poligonais texturizados preenchendo tudo que a vista alcança. O que nos leva de volta para a questão da velocidade, já que para ter os melhores gráficos o computador tem que ser muito bem equipado. Mas mesmo com os detalhes reduzidos dá para apreciar belas imagens. Por incrível que pareça, o recurso dos filmes digitalizados não é muito usado em *Silent Thunder*. Isso porque dois terços do CD foram preenchidos com demos e com as músicas digitais do jogo, que por sinal são muito boas. Se você é um amante dos simuladores de vôo, pode apertar o cintos e encarar esse desafio.



Ahh, destruir pontes... é emocionante e recompensador. Use bombas ou até mesmo mísseis



As visões exterias (F4, F5, F6 e F7) são boas para checar os inimigos e curtir o visual do avião



Dar rasantes não é muito aconselhável. Principalmente perto das artilharias inimigas



Que tal destruir uma pacífica vila nas florestas da Colômbia? Você vai ser penalizado, mas que é legal, é...



Destrua primeiro os lançadores de mísseis (à direita), eles são os mais perigosos

Todo o mundo do CD num só lugar

CD 96 eXpo

Entre 17 e 21 de julho de 1996, O Riocentro, no Rio de Janeiro, será o palco dessa nova cena de consumo, onde a grande estrela é o CD.

O Evento reunirá pela primeira vez em um único local todo o mercado fonográfico brasileiro, artistas, técnicos, produtores, lojistas, todos os setores envolvidos no indústria da música e, também, todo o universo do entretenimento eletrônico, como games, CD rom, internet, videolaser, karaoque...

Uma semana de encontros, festas, debates, pequenos shows de grandes nomes, sessões de autógrafos e, principalmente, vendas e negócios de todos os produtos ligados ao CD.

Novas tecnologias e formatos estarão presentes: PhotoCD, CD rom, CD plus, CD I e o DVD (digital video disc), que é o esperado lançamento do ano.

Visite nossa home page: http://www.domain.com.br/cdexpo



Promoção e Organização



jodele@iis.com.br



Apoio



Preencha e mande por correio ou fax para FAG Eventos Internacionais

Novo endereço: Rua Conde de Irajá, 260 - 1° andar - 22271-020 - Rio de Janeiro, RJ - Tel.: (021)537-4338 / Fax: (021)537-7991

Nome: ______ Empresa: ______

Endereço: ______ Cidade: ______ CEP: ______

Tel.: ______ Fax: ______ Gostaria de participar como: ☐ Expositor ☐ Visitante

Bola na rede

Muitos times já têm home pages . Uma das mais legais é a do Flamengo **(http://flamengo.com).** Batizado de Fl@net, o site tem informações bem atualizadas, como os preparativos para o próximo jogo, além de entrevistas com os jogadores. A galera do Corinthians pode ter mais informações sobre o Timão em **http://pucsp.br/~marcio/doc/timao.html**. É a página de um torcedor fanático e traz informações sobre a história do clube. O pessoal do Cruzeiro está em **http://www.bhnet.com.br/cruzeiro**. Se você quiser saber outros endereços de clubes nacionais, entre no endereço **http://www.ci.rnp.br/si/Recreacao/Esportes/Futebol/Times**, ok?



Fl@Net, a home page do Flamengo: entrevistas...



... com os jogadores e resultados dos jogos



Página do Corinthians: feita por um torcedor

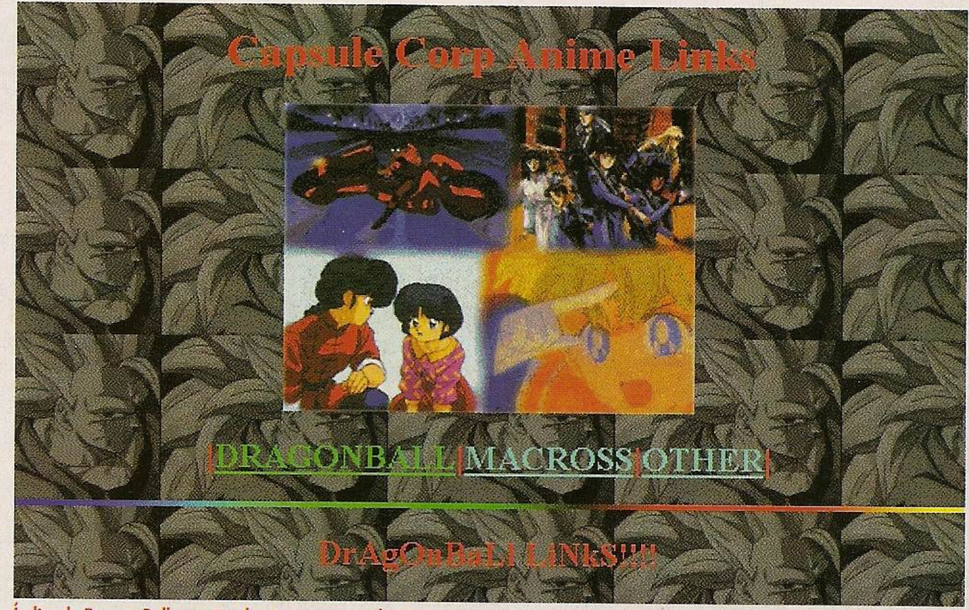


Site do Cruzeiro: novidades do clube mineiro

Toneladas de Dragon Ball

Ao entrar no endereço **http://reality.sgi.com/employees/eugene_corp/anime.html**, os fãs de Dragon Ball tomam um susto. É informação e foto que não acaba mais. Trata-se de uma lista com links para dezenas de sites que falam de Goku e companhia. Basta clicar.

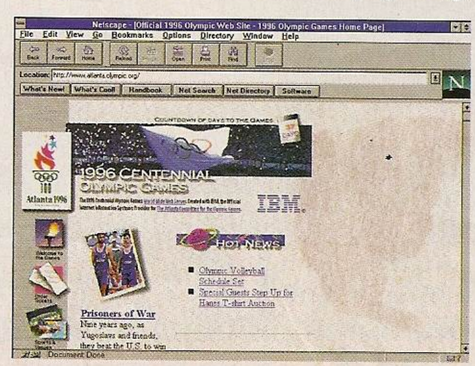




Índice de Dragon Ball: reunião de páginas com os heróis japoneses

Jogos Olímpicos

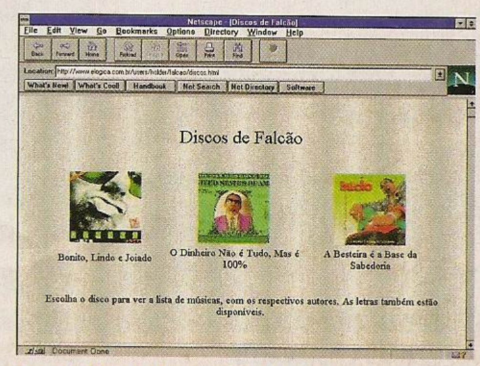
Em julho, todas as atenções vão estar voltadas para Atlanta. Afinal, é mês de Olimpíadas. Se você quer saber datas de competições, curiosidades e outras informações sobre os jogos, dê uma passada por **http:/atlanta.olympic.org**.



Página das Olimpíadas: tabelas e curiosidades

O lindão

Já começa pelo nome da home page: Bonito, Lindo e Joiado. Só poderia ser a página do escrachado Falcão, o brega-chique. Ao digitar **http://www.elogica.com.br/users/holder/falcao/falcao.html**, o usuário tem acesso às novidades sobre o cantor, capas de discos e letras de músicas do tipo "A besteira é a base da sabedoria" e "I'm not dog no".



Bonito, lindo e joiado: para os fãs de Falcão



EURICO RAMOS

Muitos truques para detonar. Nesta edição você tem 29 passwords para Cyberia, descobre como pegar a armadura de ouro em Mega Man X3 e conseguir muitos itens em Earthworm Jim 2



DESCENT



VÁRIOS TRUQUES
Durante o jogo, entre com os comandos abaixo (não é preciso pausar):

TODAS AS CHAVES
□ X ○ △ X △ △ X △ X △ X



TURBO
□ △ ○ □ ○ X □ X ○ △ □ X

ACESSO PARA TODOS OS NÍVEIS
△ □ □ △ ○ ○ □ □ △ ○ □ □

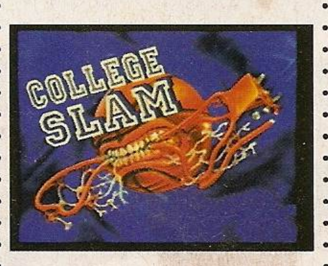
INVENCIBILIDADE
□ △ ○ □ □ △ ○ ○ □ △ □ X

MEGA ZOWIE WOWIE
△ □ ○ X △ □ X △ □ X ○ □

10 VIDAS
△ X □ □ △ ○ ○ □ △ □ ○ X



COLLEGE SLAM



MAIS EQUIPES
Na tela título, entre com a seqüência abaixo:
→ ↑ ○ ↑ ↓ ↑ → △



CYBERIA



PASSWORDS
RIG DOCK
MEET GIA
SKEET SHOOT
BIG KISS
ZAPPED
GOING UP
BIG SHOCK
EASY RIDE
CATWALK
OPEN OCEAN
STEAL PLANE
ROUGH RIDE
ISLAND RUN
VALLEY RUN
RORT FLYBY
UNDERGROUND
PIT STOP
ICE SCREAM
COLD FEET
DOOR MAN
LOCKED OUT
SLICEOMATIC
NOT FRIENDS
LISTEN IN
GENIUS
RED LIGHT
DRUG STORE
UNSAFE DOOR
GRAFFITI



RIDGE RACER REVOLUION

CARROS PEQUENOS
Terminar o Galaga é difícil, não? Com este truque, tudo fica mais fácil. Enquanto estiver jogando Galaga, segure os botões L1 + R1 + △ + SELECT + ↓

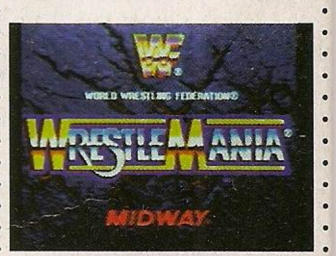


KRAZY IVAN

LEVEL SELECT
Inicie o jogo normalmente e escolha Rússia primeiro. Agora, pressione → ← ↓ + X. Assim você será enviado direto para a seleção de fases



WWF: WRESTLEMANIA



VÁRIO TRUQUES
Durante o jogo, pause e:

INVENCIBILIDADE
X △ R2 ↑

POWERFUL HITS
X △ L2 ↑

MENOS PODER
X △ L2 →

PARAR O TEMPO
X △ R2 ←

RESET DICAS
□ ○ △ X

A DIRECT SHOPPING TEM TODOS OS GAMES E ACESSÓRIOS PARA VOCÊ CURTIR SUAS FÉRIAS.



SUPER MARIO RPG

O personagem mais famoso do Super NES, pela primeira vez em um jogo de RPG. Gráficos em 3D.





CHRONO TRIGGER

O melhor jogo de RPG já lançado para o SNES. Gráficos deslumbrantes e 10 finais diferentes.





INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

O game de futebol mais realista já lançado, com 36 seleções mundiais. R$ 99,90



OLIMPIC SUMMER GAMES

Crie a sua própria olimpíada, com 32 países e 10 modalidades de esportes. R$ 104,90

PLAYSTATION

2x R$ 210,00



Novos preços

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Toshinden 2, Darkstalkers, Street Fighter Alpha, VR Soccer, Resident Evil, The Need for Speed, Tekken, Tokyo Highway Battle, King's Field (RPG), Cyberia, Striker Soccer 96, Skeleton Warriors, Rise of the Robots 2, D, Wipeout, ESPN Extreme Games, FIFA Soccer 96, Die Hard Trylogy, NBA Shoot Out, Chronicles Of The Sword, Namco Arcade Classics, e muitos outros.

R$ 79,90 cada

SATURN

2x R$ 205,00



Ultimate Mortal Kombat 3, Street Fighter Alpha, X-Men Children of the Atom, Road Rash, Sega Rally, Panzer Dragoon 2, Virtua Fighter 2, Night Warriors, Guardian Heroes (RPG), FIFA Soccer 96, Bug!, Cyberia, Earthworm Jim 2, Daytona USA, Wing Arms, Clockwork Knight 2, Virtua Cop, Magic Carpet, Shining Wisdom (RPG), Wipeout, Striker Soccer 96, e muitos outros.

R$ 79,90 cada

NOVIDADES 32 BITS



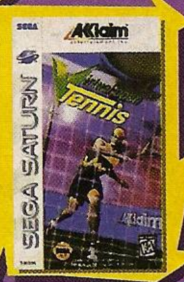


OLYMPIC SUMMER GAMES
ADIDAS POWER SOCCER
BEYOND THE BEYOND
V-TENNIS
OLYMPIC SOCCER
ALIEN TRILOGY
HYPER 3D PINBALL
PROJECT OVERKILL
TOP GUN: FIRE AT WILL
ROMANCE OF THE 3 KINGDOMS IV

R$ 79,90 CADA

OLYMPIC SOCCER
INTERNATIONAL VICTORY GOAL
OLYMPIC SUMMER GAMES
FORMULA ONE
ALIEN TRILOGY
THE NEED FOR SPEED
DESTRUCTION DERBY
HYPER 3D PINBALL
VIRTUAL OPEN TENNIS
GOLDEN AXE: THE DUEL





ACESSÓRIOS 32 BITS

GAME SHARK da InterAct Exclusivo! (R$ 94,90) Cartucho programável, já vem com códigos para detonar os melhores jogos de SAT e PSX, e atualizações gratuitas por mais 6 meses.

Controle Original (R$ 69,90)
Controle com Turbo (R$ 59,90)
Controle Básico (R$ 39,90)
Controle de Arcade (R$ 89,90)

Cartão de Memória (R$ 59,90)
Adaptador 4/6 Jogadores (R$ 69,90)
Direção Arcade (SAT) (R$ 129,90)
Cabo Interligação (PSX) (R$ 59,90)

RESERVE JÁ SEU CONSOLE NINTENDO 64

NOMAD



EXCLUSIVO! O Genesis portátil, compatível com mais de 500 jogos já lançados para o sistema. Possui entrada para segundo controle e tela colorida de alta resolução.

2x R$ 159,00

CLÁSSICOS SNES R$ 69,90

Batman Forever
Brain Lord (RPG)
Donkey K. Land (G.Boy)
Fatal Fury 2
Flintstones 2
Illusion of Gaia
Indy Car Racing
Jurassic Park 2
Mortal Kombat 2
Sunset Riders
Super Mario All Stars
Super Mario Kart
Warlock
Wizardry 5
X-Men Apocalypse

TOP 5 16 Bits

1. Toy Story/Disney (SN/MD) (R$ 109,90)
2. Donkey Kong Country 2 (SN) (R$ 99,90)
3. Marvel Super Heroes (SN) (R$ 104,90)
4. Final Fantasy 3 (SN/MD) (R$ 104,90)
5. Mortal Kombat 3 (SN/MD) (R$ 109,90)

LANÇAMENTOS 16 BITS

Lufia II: Rise of the Sinistrals (SN)
Mohawk & Headphone Jack (SN)
Mission Impossible (SN/MD)
Secret of Mana (SN)
Frantic Flea (SN)

R$ 104,90 cada

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE GRÁTIS **0800 130 500** E RECEBA EM SUA CASA



TAMBÉM NA INTERNET.
http://www.dshop.com

Preços de acordo com a legislação em vigor, qualquer alteração nas alíquotas de impostos será cobrada à parte. Preços válidos enquanto durar o estoque. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles Saturn, e Playstation fornecidos no sistema NTSC. Nintendo é marca registrada da Playtronic Industrial Ltda.





COLLEGE SLAM

MAIS EQUIPES
Na tela título, entre com a seqüência abaixo:
↑ ↓ ← → ↑ ↓ ← →



AGILE WARRIOR



TRUQUES
Durante o jogo, pause e:

DEBUG INFO JOGGLE
← □ □ □ □ ↑ △ △ △
→ ○ ↓ X L2 R2

OVERHEAD CAMERA
← □ □ □ □ ↑ △ △ △
→ ○ ↓ X ↑ ↓ ← →

LONG CAMERA VIEWS
← □ □ □ □ ↑ △ △ △
→ ○ ↓ X X X X ○ X X X

MISSION COMPLETE
← □ □ □ □ ↑ △ △ △
→ ○ ↓ X △ △ △ ↓ ↓ ↓

ENABLE GROUND CRASH
← □ □ □ □ ↑ △ △ △
→ ○ ↓ X □ X X □



IN THE HUNT

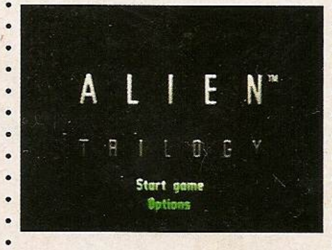


CONTINUES INFINITOS
Quando o continue estiver no zero, pressione, ao mesmo tempo, os botões △, Select e Start





ALIEN TRILOGY



NÍVEL SELECT
É bastante fácil selecionar fases neste jogo. Apenas entre com a password abaixo:
G O L V L mais o número da tela que você quer



SATURN

SOLAR ECLIPSE

Apenas pause o jogo e faça as seqüências abaixo: obs: algumas letras se referem à direção. R, por exemplo, é de right (direita).

R= →, D= ↓, S= Start, L= ←, U = ↑

LEVELS

SECRET
RDDL BARS

FADE TO BLACK
RDDL XYZZY

HOUSE HUNT
RDDL YARD

FROST BYTE
RDDL BURR

CHOWDER
RDDL UADURC

HORDE
RDDL CUD

FRENCH
RDDL RRDD

TRACKING WEAPON
RDDL LADY

CLOCK OPTION
RDDL DRACULA

CARREGAMENTO DA ARMA EM USO
RDDL ALL

GUIDABLE WEAPON
RDDL BALL

VIDAS
RDDL BUDDY

INVENCIBILIDADE
RDDL BULLY



THE HORDE

MAIS TRUQUES
Coloque em New Game, dê Start e segure AB↑ até o jogo começar. Agora, é só pausar e:

INVENCIBILIDADE
B ↑ → ↓ A ↓ A →

30.000 CROWNS
← A A B ← A → ↓

RUN FAST
B → A B

ESCAPAR PARA O CASTELO
↓ A ← ← ↓ A A →



FIFA 96

Durante o jogo, pause para entrar na tela de opções. Nessa tela, faça os códigos abaixo:

PAREDE INVISÍVEL
B B B Z A A A Z

CURVE BALL
Z A B Z B B

SUPER POWER
Z A Z Z Z Z Z Z Z Z

GOLEIRO NINJA
A A A A A Z Z Z Z Z

SUPER ATAQUE
A A A A A Z B

SUPER DEFESA
Z Z Z Z Z B Z

SHOOTOUT
A Z A B A Z

EQUIPE DE CRETINOS
A Z B A Z B

EQUIPE DO MAL
A A Z Z B B A A



GEX

DICAS DO MAL

Esta dica dará a você 99 vidas, Power-ups e invencibilidade. Apenas pause o jogo a qualquer momento e segure o botão R. Agora, é só entrar com as seqüências abaixo e se divertir

99 VIDAS
↑ ↑ ↓ → A ↓

FIREBALLS
C ↑ → → Y B ↑ → ↑

ICE BALLS
→ Y → ↓ → → B ← ↑ →

ELECTRICITY
↓ ↑ START → → Z A
START START → →

SPEED
→ X L → A ↓
START → → ↓

HIGH JUMP
↓ ↑ START → → ↓ L →
START

INVENCIBILIDADE
B A ↓ A ↓ ↓ B ↑ ↓ →



DARIUS GAIDEN

9 CRÉDITOS

Na tela título (onde aparecem as mensagens Start/Options), pressione os seguintes botões: X A L R sL e pressione X C Z A → →





DARKSTALKERS' NIGHT WARRIOR



APPENDIX CODE

Entre no Option e acenda a opção Configuration. Depois, entre rapidamente com a seqüência abaixo:
B X ↓ A Y



EARTHWORM JIM 2

VÁRIOS TRUQUES

Durante o jogo, pause a qualquer momento e faça os códigos abaixo:

EXTRA LIFE
A B C C C A A B

MUNIÇÃO EXTRA
C B B A C B A A

ARMA DE 3 TIROS
C C C C A A A C

ENERGIA
A B C A B C A A

PLASMA GUN
C C C C A A A B

BUBBLE GUN
C C C C A A B B

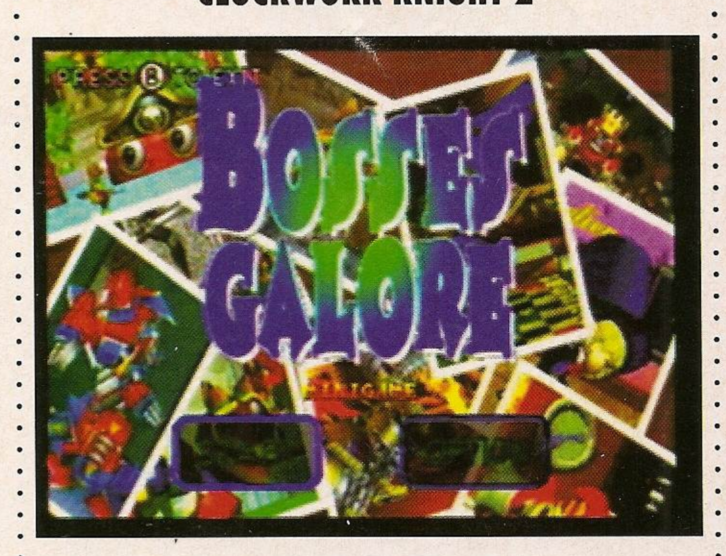
LORENZO'S SOIL
A A C C B B A A

DIRETO PARA PUPPY LOVE
← → B C C ← → A

INFLATED HEAD
B B C A B C ← →

ISO 9000
A B C → → → → →

CLOCKWORK KNIGHT 2



MINI GAMES

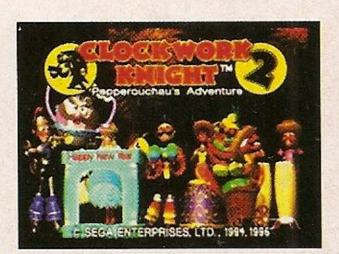
Vá para tela Bosses Galore e pressione
↑ ↑ → → ↓ ↓ ← ← X Y Z
A mensagem minigames aparecerá e você terá sete joguinhos bem bobinhos à sua disposição

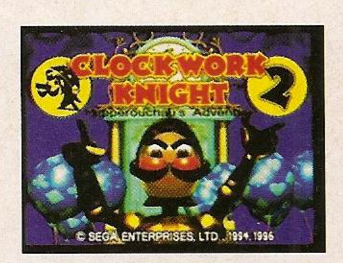
SELEÇÃO DE ESTÁGIO



Na tela título do Clockwork Knight 2, faça a seqüência abaixo:
→ ↑ ← ↑ → ↑ ↓ ↑ ← ↑ ← ↑

MUDE A TELA TÍTULO







No programa do Saturn você pode alterar a data. Para ter telas diferentes, entre com datas como 12/25, 01/01, 07/04, 02/14, etc. Estas são datas comemorativas. Algumas, apenas para os americanos.

TILT'S GAME LOCADORA

TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93
Vila Sônia - **Tel.** *(011) 843-9021*

TILT'S 3
Av. Jabaquara, 1469 Loja 21
Saúde - **Tel.** *(011) 5583-3468*

TILT'S 4
Av. Heitor Penteado, 1928
Sumarezinho - **Tel.** *(011) 262-0980*

TILT'S 5
Praça da Liberdade, 141 Loja 8
Liberdade - **Tel.** *(011) 278-9714*
Ramal 338

Master System
PlayStation
Neo Geo CD
Game Gear
Mega Drive
Game Boy
Super Nes
PC Engine
Playdia
Nintendo 64
Nintendo
Neo Geo
Jaguar
Saturn
32 X
3DO

SALÃO DE JOGOS
VENDAS LOCAÇÕES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

IV Campeonato TILT'S Game
Tema: "Real Bout Fatal Fury"
1º lugar: Neo Geo CD + Real Bout
Sorteio de Camisetas
Data: junho/96 e julho/96
Local: São Paulo - Capital
Seleção em 4 etapas
Informações nos telefones acima





MEGA MAN X3

PEGUE A ARMADURA DE OURO

Primeiro, entre com as passwords abaixo
2 3 5 7
5 6 3 3
6 4 6 2
7 7 3 8
Você será enviado para a primeira fase do Dr. Doppler. Nessa fase, há uma passagem secreta que fica bem perto das bolas que caem. Vá para esquerda e entre no buraco pela parede esquerda. Encontre a passagem secreta que o levará a uma nova cápsula



SOUTH SEAS

NÍVEL 1:
JB34RND5866FTK2
NÍVEL 2
JA14RND5566FS41
NÍVEL 3
JDBKRND7A66FRSI
END
JA943ND9U66F1NI



THUNDER STRIKE 2

PASSWORDS
GULF 2
NÍVEL 1
JPL4RNCF236FSQ2
NÍVEL 2
JPRKRNCGH36FRDA
NÍVEL 3
JB1KRND2B36F0DQ
NÍVEL 4
JAN4RMD5K36FUII







COLLEGE SLAM

POWER DUNKS



Na tela Today's Match-Up, pressione o direcional para cima e para baixo por cinco segundos e pressione qualquer botão. A mensagem Power Dunks aparecerá no canto esquerdo da tela

FURACÃO



Para seu personagem virar um furacão, na tela Today's Match-Up gire o direcional no sentido horário várias vezes por cinco segundos. Você poderá atropelar todo mundo que passar pela frente



SPOT GOES TO HOLLYWOOD

MUITAS VIDAS

Apenas mude a sexta letra das passwords por um número para ganhar outras coisas

PASSWORDS

JNGFTKWS

LBPGVDRO

HY7QUUB7

YDGKVMUC

J6NVLDHY

Se você é daqueles feras que, além de debulharem os games, descobrem passwords e dicas especiais, mande uma carta para:

VNG TIPS
Rua Alice de Castro, 60
CEP 04015-903
Vila Mariana - São Paulo, SP



GUARDIAN HEROES

DEBUG MODE

Vá para a tela de opções e pressione simultaneamente A C e Y. A mensagem Debug irá aparecer



DOOM

PASSWORDS

PLANT
Z80CH02R20
TOXIN REFINERY
6X!CMWHW64
THE MILITAR BASE
VKNZ7L3BSQ
COMAND CONTROL
MBRYKT4TMP
PHOBOS LAB
NYSV3CPINL
CENTRAL PROCESSING
Y61L74XYXV
COMPUTER STATION
YPIJB8DHXV
PHOBOS ANOMALY
HNK4RQ0HBC
DEIMOS ANOMALY
3K5GQW3597
COUNTAINENT AREA
LJS68BSNTR
REFINERY
1L8P6J!6WY
DEIMOS LAB
W74B0N8F02
COMAND CENTER
5XSXCV!87
HALL OF DAMNED
V74CJ189T02
SPAWNING VATS
B7M01J0FJK
FORTLESS OF MISTERY
PF7XZ3NVVV
HELL GATE
GKD8HR9Q1Z
HELL KEEP
7T5H809Q1Z
PANDEMONIUM
796J1Z7120
HOUSE OF PAIN
!RLH025YZ1
UNHOLY CATEDRAL
NT90L8P0CB
MT. EREBOS
WBH52JT956
LIMBO
FF1V4MYQML
TOWER OF BABEL
BV075MMNMP
HELL BENEATH
ZYJPM57!53
PERFECT HATRED
3TNK!11V0Z
SERVER THE WICKED
1VHPN44356
UNRULY EVIL
T47VXQBGBD
UNTO THE CRUEL
Y1FQ227M!8
TWILITHG DESCENDS
5TNFGDV71Z
THE MARSHES
PLMK8YHY02
THRESHOLD OF PAIN
X77M!SSQ

TECNOFAX

SUPER NINTENDO
NINTENDO
MASTER SISTEM
PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM
HI TOP GAME
ATARI CCE
MEGA DRIVE
GENESIS
NEO GEO

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras

• Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessórios Nacionais e Importados

• Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 Horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 Horas. Garantia de 2 anos.

• Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 Horas.

• Destravamos Nintendo Americano

• Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcoder Interno e Externo para Play Station

Transcodificação de Sega CDX
Transcodificação de Jaguar em 2 horas
Transcodificação em 3DO Play Station, Sega Saturn
(2 anos de Garantia)

• Adaptadores para cartuchos. *Super Famicom e Super Nes*

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

Modulador RF
Play Station e Saturno
Transcodificamos TV's

AUTORIZADA DYNACOM

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
R. Sta. Ifigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP: 01207 - São Paulo -S.P.
F.: (011) 222-1471
Fone/Fax: (011) 222-9083



A MAIS COMPLETA
LOCADORA DE GAMES





AGORA EM 2
ENDEREÇOS

RUA CONSELHEIRO MOREIRA
DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02018-011
TEL/FAX: 959-0530

RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ - CEP 03309-000
TEL/FAX: 941-9957





LEMMINGS 3-D

ÚLTIMA MISSÃO

Apenas entre com o Password abaixo:
B A B I R V S A

PASSWORDS

Fase 1: GARGANEY
Fase 2: KAOLIANG
Fase 3: MAROCAIN
Fase 4: OBTENPER
Fase 5: TASPEVIN
Fase 6: VELLOZIA
Fase 7: BORACHIO
Fase 8: JACKAROO
Fase 9: COOLAMON
Fase 10: BANAUSIC
Fase 11: FABURDEN
Fase 12: RECKLING
Fase 13: MIRLITON
Fase 14: OPAPANAX
Fase 15: BIMBASHI
Fase 16: CAATINGA
Fase 17: PENSTOCK
Fase 18: SPRINGAL
Fase 19: BABIRUSA



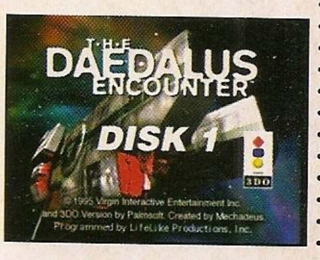
CAPTAIN QUAZAR

FAÇA AS PAREDES SUMIREM

Durante o jogo, pause e entre com o código abaixo:
R L B B B R L ↑



DAEDALUS ENCOUNTER



TODAS AS FASES

Na tela indicada na foto, pressione todos os botões. Não é preciso pressioná-los de uma só vez (coisa que é um pouco difícil) basta pressionar cada um e não soltá-los



JOHNNY BAZOOKATONE

PASSWORDS

Nível 2: AFLEAPIT
Nível 3: TEASPOON
Nível 4: SEDATION
Nível 5: VERYNICE

INVENCIBILIDADE
PILSHARD

SELEÇÃO DE NÍVEL
KRISTIAN



JOHNNY BAZOOKATONE

PASSWORDS

Nível 2: LOVESHAK
Nível 3: STIRITUP
Nível 4: LIVEAID
Nível 5: PLECTRUM

PARA QUEM
TEM ENERGIA

NÃO TEM

GAME OVER.

JWT

Nestlé

NESCAU

ENERGIA QUE DÁ GOSTO

COM 7 VITAM

Peso

The Future Is Now
SNK



Nova luta de ação da NEOGEO.

"THE PATH OF THE WARRIOR ART OF FIGHTING 3"

◆Pela primeira vez, NEOGEO utiliza "Motion Capture"!
◆Os lutadores atuais podem ser vistos como modelos de ação!
◆Lançamento de "ULTIMATE K.O."—nocaute definitivo.

THE PATH OF THE WARRIOR
ART OF FIGHTING 3
TM ©SNK 1996

究極の龍虎









NEO GEO DO BRASIL LTDA. AV.EUCLIDES 56, JABAQUARA,CEP:04326-080, SAO PAULO,BRAZIL TEL:(55)11-588-2300 FAX:(55)11-588-2790